La Revista de Juegos de Ordenador nº1 en el Mundo

Edición Española

Computer Gaming World

Nº 35 ▪ OCTUBRE ▪ 1998
650 ptas.

Preview:
Monaco Grand
Prix Racing 2
Simulation
¡Qué Pasada!

ZONA ALFA

- Blade
- Fifa '99
- Excession
- X-Wing: Alliance
- Age of Empires II
- The Real Neverending Story

ZONA BETA

- Half Life
- Riverworld
- Baldur´s Gate
- European Air War
- Railroad Tycoon 2
- People´s General
- World War II
- Anno 1602

REVIEWS

- Colin McRae
- Virus 2000
- Spellcross
- El Quinto Elemento
- NHL 99
- O.D.T.
- Reah

Tomb Raider III

Adventures of Lara Croft

¡Viva la diva!

000035
8 424094 401017
CEUTA, MELILLA Y CANARIAS: 675

ANNO 1602

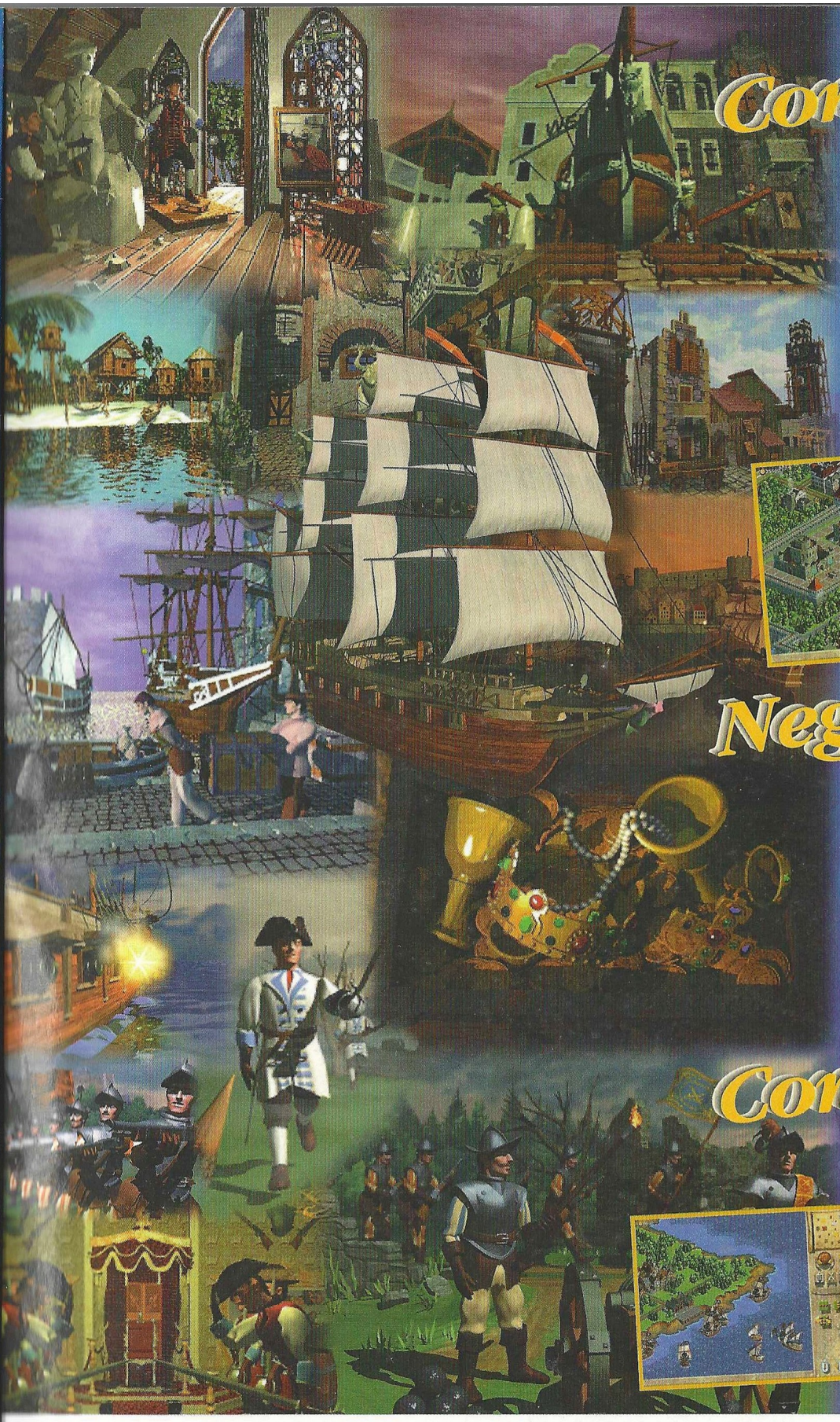
Creación de un Nuevo Mundo

Descubrir

- *Más de 300 islas para explorar, cada una dispone de recursos propios.*

Nº1 de ventas en Europa. Más d
ANNO 1602 lleg

SUNFLOWERS es una marca comercial registrada de SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH.
La falta de indicaciones no significa que estos nombre y/o logos estén libres de derecho. ANNO 1602 © 1998 SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH. Todos los derechos sobre el software, los textos, los gráficos, la música, las ilustraciones, el manual, etc., reservados.



Construir

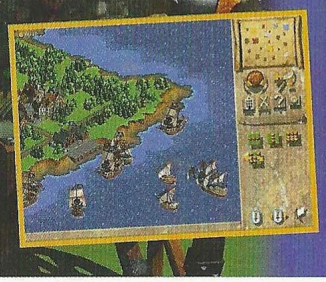
- *Más de 90 edificios que construir.*
- *Desarrolle sus aldeas para que se conviertan en auténticas ciudades.*
- *30 gremios profesionales diferentes (carnicero, joyero, leñador, herrero...).*

Negociar

- *20 recursos disponibles (madera, oro, lana, plata, azúcar, especias...).*
- *Desarrolle el comercio con sus vecinos.*
- *Negocie los tratados de paz y haga acuerdos con los otros jugadores*

Conquistar

- *Proteja sus rutas de comercio contra los piratas.*
- *Cree su propia armada para conquistar los nuevos territorios.*



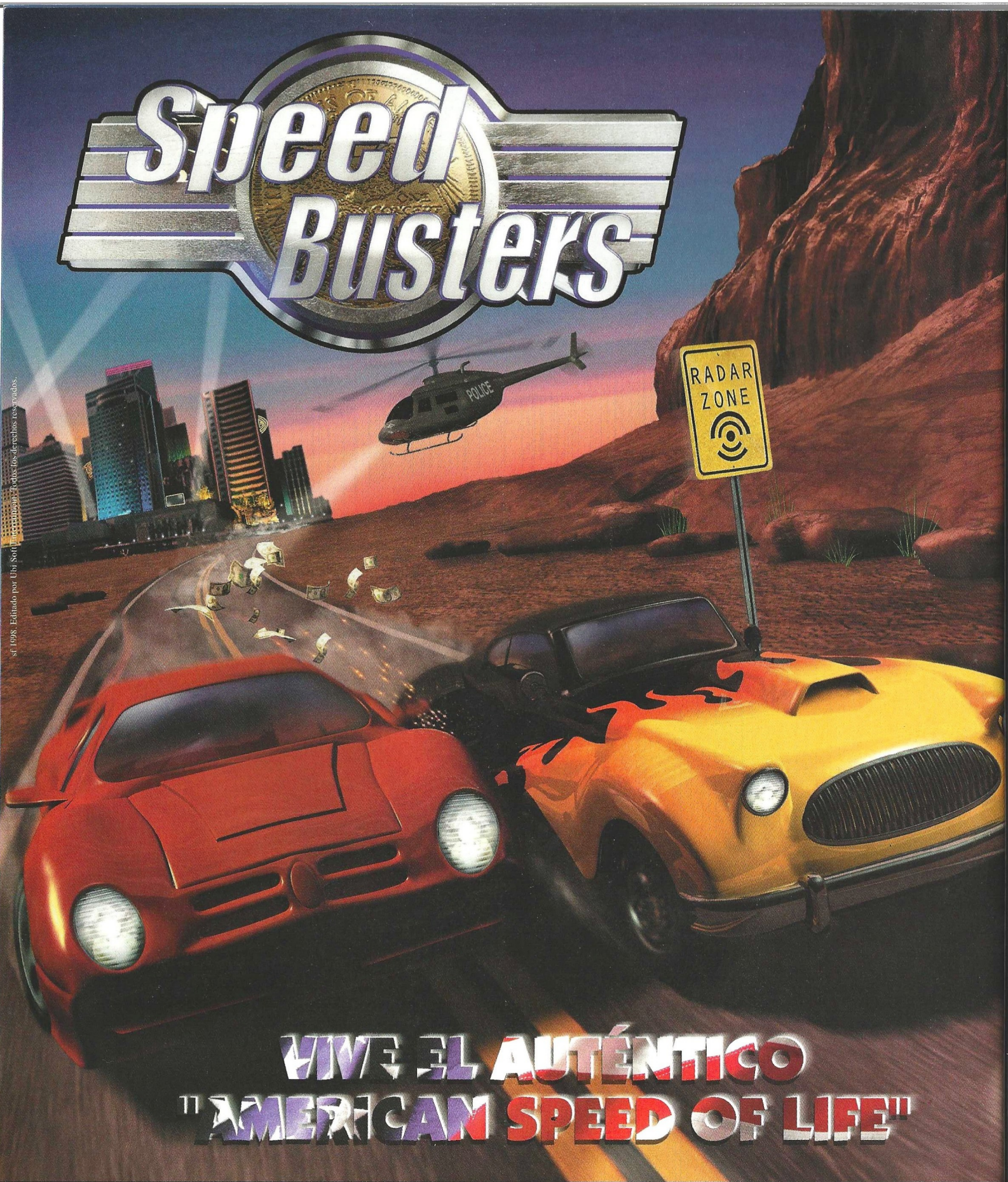
40.000 unidades vendidas en Alemania.
n versión española.

www.infogrames.com

INFOGRAMES ESPAÑA

SUNFLOWERS
the world of entertainment

MAX DESIGN



sf 1998. Editado por Ubi Soft Entertainment. Todos los derechos reservados.

CD-ROM PC

UBI SOFT S.A.
Edificio Horizon - Ctra. de Rubí, 72-74
08190 Sant Cugat del Vallès (Barcelona)
Tel. 93 544 15 00 - Fax 93 589 56 60
http://www.ubisoft.es

Ubi Soft

Computer Gaming World

Editor:
Vicente Robles
Director:
Jose Emilio Barbero
Redactores y colaboradores:
Jose María Martín, Jose Villalba Medina, Mariano Tortosa, Jose Luis Coto, LH Servicios Informáticos, Mariano Gómez
Secretaria de Redacción:
Margarita Manchado
Diseño: Fernando de Miguel
Jefa de producción:
Guadalupe Gisbert
Ayudante de producción:
Juan Francisco Larramendi
Fotografía: Paco García

Redacción y Administración:
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: (91) 304 55 42 Fax: (91) 327 26 80
Publicidad Madrid:
Telefono: (91) 432 02 40 Fax: (91) 577 89 27
Publicidad Barcelona:
Telefono: (93) 453 69 00 Fax: (93) 453 97 66
Suscripciones:
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: (91) 304 13 45. Fax (91) 327 24 02
Filmación e integración:
MONTAJE Y FILMACIÓN
Impresión: AVENIDA GRAFICA
Depósito legal: M. 38.456 / 1995
ISSN 1135-9323
Distribución España:
DISPAÑA S.L.S. en C. Tfno: (91) 662 06 02

Computer Gaming World no es una publicación de IDG

La edición española de COMPUTER GAMING WORLD se publica por licencia de Ziff-Davis Publishing Company. Nueva York, Nueva York. Los artículos que aparecen en COMPUTER GAMING WORLD que fueron publicados originalmente en la edición estadounidense de COMPUTER GAMING WORLD son propiedad intelectual de Ziff Davis Publishing Company. Copyright © 1995 Ziff-Davis Publishing Company. Reservados todos los derechos. Computer Gaming World es una marca de Ziff-Davis Publishing Company.

"Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización." Computer Gaming World no comparte necesariamente las opiniones personales de los autores publicadas en la revista.

DIFUSION CONTROLADA POR OJD

EDITORIAL AMERICA IBERICA

Presidente fundador:
Gustavo González Lewis

Consejero-Delegado y Director General:
Carlos González Galán
Directora de Administración:
Paloma Alvárez Ortega
Director de Distribución:
Alfonso Estalrrich Rodríguez
Director de Marketing:
Manuel Fernández Palencia

editorial

Pasen y vean

Como todos los años, la presente edición del ECTS en Londres ha servido de escaparate para que gran parte de las compañías desarrolladoras de juegos de ordenador presenten su línea de lanzamientos para finales del 98 y comienzos del 99. Decimos gran parte por que uno de los primeros detalles llamativos de esta feria ha sido la comentada ausencia de algunos de los grandes del sector como Electronic Arts, Microsoft o Activision, que, por motivos más o menos comprensibles decidieron no acudir a este punto de encuentro del sector.

Por lo demás, lo más llamativo de está edición ha sido que, pese a que se preveía que no fuese otra cosa que una segunda oportunidad para volver a enseñar los títulos que ya se mostraron en el E3 en Atlanta, en realidad se convirtió en un llamativo escaparate en el que las sorpresas no pararon de producirse a lo largo de los tres días que duró la feria.

Desde la enésima incursión de LucasArts en el mundo de Star Wars (X-Wing: Alliance), pasando por bombazos tan inesperados como Excession, una superlativa actualización de los clásicos "matamarcianos" a cargo de THQ, fueron multitud los juegos hasta el momento inéditos que provocaron el asombro del –abundante– público que se acercó a la feria.

Esto, que podría ser tachado como de una simple opinión subjetiva, queda ampliamente documentado y verificado repasando las largas nueve páginas que hemos dedicado a revisar la mayor parte de estos juegos, y que os invitamos a examinar cuidadosamente si queréis estar bien informados de los lanzamientos más llamativos que nos esperan hasta bien entrado el 99.

No podemos dejar de recomendaros tampoco que fijéis vuestra atención –es difícil no hacerlo, en cualquier caso– en el reportaje que hemos elaborado en torno a una de las inevitables protagonistas del ECTS y su nuevo juego, la seductora Lara Croft, un mito que parece atravesar uno de sus mejores momentos.

Por último, hemos acometido el esfuerzo de agasajaros este mes con un segundo CD-ROM –además del habitual con el juego completo–, en el que hemos incluido una completa y sugerente recopilación de demos jugables de alguno de los mejores títulos del momento, además de los cada vez más populares Top Secrets Interactivos con soluciones de juegos como Expediente X, Hopkins FBI o el aclamado Commandos. Una cuestión sobre esta última guía de juego: hemos tardado bastante en publicarla, lo reconocemos, pero es un verdadero recorrido paso a paso para conseguir completar el juego, no un conjunto de vaguedades y consejos genéricos.

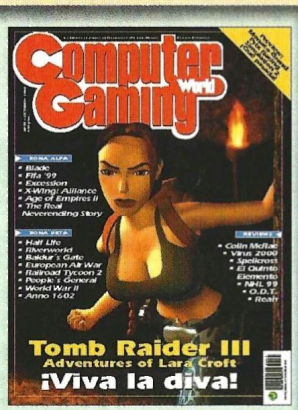
Jose Emilio Barbero

Página Web: www.zdnet-es.com

Correo electrónico: cgw@zdnet-es.com

sumario

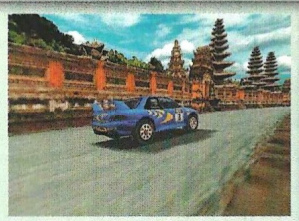
NÚMERO 35 • OCTUBRE • 1998



En portada:

Por si alguno lo dudaba, el fenómeno Lara Croft está más vivo que nunca. Su presencia en nuestro país, la promesa de su debut cinematográfico y la inminente aparición de su tercer juego de la mano de Eidos, la aúpan más que nunca a la primera plana de la actualidad. Con este motivo hemos querido aprovechar la ocasión para cederle a Lara el codiciado espacio de nuestra portada.

El Quinto Elemento



Colin McRae

Israeli Air Combat

REPORTAJES

Tomb Raider III: Adventures of Lara Croft 40

Al tercer juego... resucitó. Después del relativo fiasco de Tomb Raider II, la popular Lara Croft vuelve con la que de momento puede considerarse como la entrega más completa, perfecta y espectacular de sus aventuras. A lo largo de las páginas de este reportaje te desvelamos sus secretos.

Los juegos del mañana, hoy 48

Durante el mes de Septiembre se celebró la edición anual del ECTS, una de las dos ferias más importantes del mundo del videojuego a nivel internacional. Allí se presentaron gran cantidad de nuevos juegos, de entre los cuales hemos seleccionado los –a priori– más interesantes para presentároslos en estas líneas.

AVENTURA/ROL

Reah 64

Un destino incierto. Adentrándose de lleno en la filosofía de juego e interfaz que encumbrarán al legendario Myst, esta nueva aventura nos ofrece una excelente combinación de portentosos gráficos y un buen e intrigante argumento.

Redjack: Revenge of the Brethren 66

A la caza del tesoro. Gracias en especial a la saga Monkey Island, los piratas han revivido sus días de gloria en las pantallas de nuestros ordenadores. Ahora, y de la mano de THQ, nos llega una nueva aventura gráfica de piratas a la que sólo le faltó ser localizada al castellano para aumentar su atractivo potencial.

Phillip Marlowe Detective Privado 68

Sangre y negro. Podía haber sido una perfecta traslación de las aventuras de este popular detective a nuestros ordenadores. Podía haber sido algo así como el "L.A. Confidential" de los juegos de ordenador. Lamentablemente sólo es una aventura algo pasada de moda y escasamente brillante.

ESTRATEGIA

Urban Assault 70

Auténtica estrategia en 3D. Terratools ha desarrollado para Microsoft este complejo juego de estrategia que llega un poco más lejos aún de lo que lo hizo el injustamente denostado Battlezone. Pese a todo, y tall vez como ocurrió hace poco con este último título, su escaso atractivo visual sea su peor enemigo.

Chessmaster 6000 74

El maestro de los recursos. Si tenemos en cuenta la enorme variedad de juegos de ajedrez publicados hasta el momento, y la gran calidad de muchos de ellos, ¿qué podía aportar esta nueva versión del popular Chessmaster para llamar la atención? Lee nuestro análisis del juego y lo descubrirás...

Spellcross 76

Un ejemplo a seguir. Todos tenemos en la memoria los recientes y desafortunados intentos de combinar el sistema de turnos con la estrategia en tiempo real (M.A.X. y su secuela, sin ir más lejos). Este nuevo juego demuestra que esta combinación no es tan dificultosa como podría parecer a primera vista.

Creatures 2 78

La vida sigue. No es exactamente un juego, por lo menos en su acepción más común. Tampoco es un programa educativo, ni una herramienta multimedia. Está cerca de ser un experimento científico, pero en realidad es un poco de todo lo que hemos dicho hasta el momento. En la segunda parte de Creatures volveremos a tener que supervisar que los Norns nazcan, crezcan y se multipliquen.

Simon the Sorcerer's Puzzle Pack 80

Ardides ardientes. De forma bastante inesperada, y cuando todos en realidad esperábamos la prometida tercera entrega de sus aventuras, Simon vuelve, aunque no como personaje central de una aventura gráfica, sino como excusa para una serie de intrascendentes juegos que recuerdan en algunos momentos las aventuras de despacho de Indiana Jones.

Computer Gaming World

LA REVISTA DE JUEGOS DE ORDENADOR Nº 1 EN EL MUNDO / EDICION ESPAÑOLA

ACCION

El Quinto Elemento 82

Misión: salvar la Tierra. Aclamada internacionalmente como una de las mejores películas de ciencia-ficción de los últimos años, El Quinto Elemento será además uno de los pocos filmes que podrán presumir de contar con un juego que les haga justicia. El mérito corresponde a la compañía francesa Kalisto, que ya nos deleitó con Dark Earth. Partiendo de elementos inherentes a Tomb Raider, ha desarrollado un espectacular juego en el que Leelo y Korben nos maravillarán con sus movimientos.

O.D.T. 86

Sueños de silencio. Procedente de la consola Playstation, este nuevo juego es sencillamente uno de los mejores títulos que Psygnosis ha creado en los últimos tiempos. Con elementos procedentes de varios géneros, y un inconfundible estilo tomado prestado a Tomb Raider, este arcade nos invita a experimentar trepidantes aventuras a lo largo de extensos, enrevesados y preciosistas decorados 3D. Decididamente uno de los juegos más recomendables del panorama de actualidad.

Colin McRae 90

Todo o nada. Como bien dice el último éxito de Jarabe de Palo, «de según como se mire, todo depende». Este juego de Codemasters te parecerá un juegazo o todo lo contrario en función de diversas circunstancias, entre las cuales la principal será la potencia de tu máquina. Otro factor nada desdeñable es el hecho de que el protagonista del juego sea uno de los rivales directos de nuestro "campeonísimo" Carlos Sainz... como se suele decir, al enemigo, ni agua.

Virus 2000 92

La pesadilla de los 50. Algunos se empeñan en destacar que el creador de este juego, David Braben, es una leyenda viva del mundo del videojuego, pero el comentario parece excesivo a tenor de haber publicado sólo un juego de éxito –y hace bastantes años–, y sobre todo si tenemos en cuenta el resultado final de la nueva versión actualiza de aquel juego, bautizada como Virus 2000: un arcade bastante brillante a nivel técnico pero bastante simplón a nivel de jugabilidad.

DEPORTES

NHL 99 94

Invasión cultural. Las minorías, está claro, tienen tanto derecho a ser respetadas y consideradas como las mayorías, pero pese a todo la aparición en nuestro país de este NHL 99 parece algo a lo que poca atención se le prestará. EA Sports tampoco ha contribuido mucho a remediarlo, por que además esta nueva versión tampoco va a deslumbrar a nadie con sus novedades.

SIMULACION

Israeli Air Combat 96

El león del desierto. Por increíble que parezca, este nuevo juego de Jane´s nos ofrece la oportunidad de tomar parte como miembros de la Fuerza Aérea Israelí en algunas de sus acciones más destacadas, como la Guerra de los Seis Días, la del Yom Kippur o la del Líbano.

Grand Prix Legends 98

Aquellos años locos. Antes de que la Fórmula 1 se transformará en un gran circo donde la tecnología, el dinero, el "show" mediático y los espónsores cuentan tanto casi como los propios pilotos, hubo un tiempo en que el hombre y la máquina aunaban sus esfuerzos para registrar hazañas legendarias. Pilotar aquellos bólidos no era tarea fácil, cosa que podrás descubrir en este nuevo juego de Sierra.

secciones

8 Léeme.bat

Se acaba de celebrar la edición anual del ECTS y simplemenente eso ha generado una considerable cantidad de noticias. En cualquier caso os ofrecemos otros focos de actualidad, entre los que merece la pena destacar una interesante entrevista con el presidente de Fox Interactive, responsable entre otras cosas del juego de Expediente X.

12 Interfaz

No es el Oráculo de los Dioses, ni la Boca de la Verdad, pero si quieres obtener respuesta a tus dudas sobre cualquier cosa relacionada con los juegos de ordenador no dudes en escribir a esta sección. En la medida de nuestras posibilidades intentaremos resolvértelas.

15 Zona Alfa

Como todos los meses, a lo largo de las páginas de esta sección desfilan parte de los juegos que serán lanzados dentro de una respetable cantidad de tiempo, previsiblemente con notable éxito. Este mes la lista está compuesta por nombres tan prometedores como X-Wing: Alliance, The Real Neverending Story, Age of empires II, Excession, Fifa 99 y el esperadísimo Blade.

25 Zona Beta

A medida que nos acercamos a la campaña de Navidad el número de lanzamientos de juegos previstos cada mes se incrementa exponencialmente. Inminente es la salida de todos los que podrás encontrar en esta sección, entre los que cabe destacar títitulos como Duelo de Hechiceros, Anno 1602, Half Life, Monaco Grand Prix Racing Simulation 2, Baldur´s Gate o European Air War.

114 Top CGW

Atención, adivinanza: este mes **comanda** por segundo mes consecutivo la lista de éxitos confeccionada con vuestros votos y ya os hemos dicho su nombre... ¿qué juego es? Pues sí, se trata de Commandos, el juego español que sigue barriendo allí por donde pasa.

Este mes te regalamos
DOWN TO HELL
(FATAL JACK 2).
La segunda y última parte de esta estupenda aventura gráfica en castellano te proporcionará nuevos quebraderos de cabeza.
Sus instrucciones en la página 110.

Sin distribución, de momento

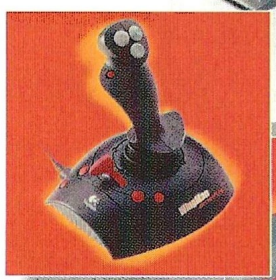
Después de una oscura etapa marcada por títulos de poco éxito, Micröids ha hecho algo así como borrón y cuenta nueva llevando su producción hacia otros derroteros mientras encuentra una distribuidora que satisfaga sus peticiones. Los juegos que saldrán de aquí a muy poco tiempo son Get Medieval, Corsairs, Rage of Mages, Shogo y Empire of the Ants, abarcando muy diferentes géneros y filosofías de juego. El primero será Get Medieval, que puedes probar con la demo incluida en uno de los CD's de este mes, una especie de Gauntlet moderno de Monolith Productions cuya principal cualidad es la de generar mapas aleatorios para poder jugar por tiempo indefinido. Algo después llegará Rage of Mages, también de Monolith, un combinado de acción y rol bastante interesante que aunque sin demasiadas pretensiones a nivel visual, desde luego tiene muy claro qué hacer para resultar muy entretenido y divertido, cosa que también puedes comprobar con la demo que te regalamos este mes. Seguirá Corsairs, una producción interna de Micröids que te pondrá al frente de un barco pirata en una batalla por la riqueza y la supremacía sobre los mares bajo el estandarte de la estrategia en tiempo real. Y por último, y casi al mismo tiempo, estarán listos Shogo y Empire of the Ants. El primero, creado por otro de los equipos de Monolith, es un juego de acción 3D cuyo aspecto resulta imponente, y que contará con una estructura dinámica de misiones para conseguir una experiencia diferente cada vez que se juegue. Empire of the Ants pondrá al jugador un desafío muy atractivo: expandir un hormiguero hasta convertirlo en todo un imperio, en tiempo real, 3D y con una inteligencia artificial sorprendente.

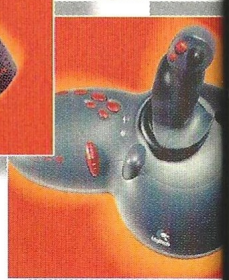
Los nuevos proyectos de Simon the Sorcerer

Mientras se termina y no se termina la tercera entrega de las aventuras de Simon the Sorcerer, en un glorioso 3D que no abandonará el género de la aventura en ningún momento, según nos contaron sus creadores en el pasado ECTS, Adventure Soft seguirá editando títulos en los que los personajes de las dos primeras entregas de Simon the Sorcerer seguirán siendo protagonistas. Además del Simon the Sorcerer's Puzzle Pack, analizado en este número, y de Feeble Files (algún día terminaraán la localización y la integración y saldrá al mercado español), saldrán entre Noviembre y Marzo Simon the Sorcerer's Pinball y Simon the Sorcerer's 3D Combat Chess, cuyos nombres resultan totalmente definitorios. Más adelante, además de la tercera entrega de las aventuras de Simon, llegará también Nightfall, Legacy of the Watchers, una adaptación para usuarios de Quake II de un juego de rol.

Por la edición en castellano

Una vez terminado el doblaje y traducción de Tribal Rage –único motivo del retraso del lanzamiento de este juego–, Dinamic hace frente a su próximo proyecto de localización, Fields of Fire. Se trata de un juego de estrategia y tácticas en tiempo real con ciertos elementos de rol ambientado en la guerra Franco-India del siglo XVIII, muy al estilo Deadly Games pero sin sistema de turnos. Colocar trampas, construir barricadas, usar cañones, negociar, curar, planear emboscadas y muchas otras cosas, son algunas de las posibilidades de Fields of Fire, un nuevo título de Empire que debería estar listo como máximo en un par de meses.





Una línea especializada

Logitech ha decidido por fin dar un firme paso hacia los periféricos especializados en juegos. Su nueva y amplia gama cubre todo el espectro de posibles necesidades de un jugador. Denominada genéricamente Wingman, esta línea de productos contará con tecnologías digitales, analógicas y Force (similar a la Forcefeedback de Microsoft). Gamepad será el controlador idóneo para juegos de acción y plataformas, y se comercializa junto con una edición especial de Jazz Jackrabbit 2. El Interceptor, con tecnología de codificación magnética, está destinado a los aficionados a los simuladores de todo tipo, con un respuesta suave e inmediata a los movimientos más precisos. Más especializados aún son los modelos Formula y Formula Force, volantes con pedales y en el caso del segundo, tecnología Force. Para los amantes de las sensaciones fuertes, el joystick Force ofrecerá las respuestas perfectas a cualquier alteración en el juego, con vibraciones, sacudidas y todo lo que cabe esperar de una tecnología de esta clase.

Un nuevo credo

Insomnia Entertainment es un nuevo sello que prepara un título de inminente lanzamiento, The Creed. La ciudad de Cerberus es la más violenta de la galaxia. Las fuerzas políticas compiten sin piedad por el control del planeta. No es el lugar ideal para que se estrelle tu nave, pero las cosas son así. Por desgracia, el accidente se considera como una violación de la seguridad nacional: has infringido la ley, y debes pagar por ello. Mientras corres por tu vida, un viejo loco te sale al paso gritando algo de un final apocalíptico para la ciudad. Serás Guy Creed o Gene Matrix, y podrás unirte a uno de los tres poderes del planeta: la Hermandad, la Orden o el Gobierno. ¿Escapar? Un sueño. Acción al límite es el principal estandarte de este título, que saldrá en algún momento del próximo invierno.

Un crecimiento sorprendente

Ubi Soft acaba de inaugurar en España una nueva división: Ubi Soft Estudios. Ubicada en Barcelona, esta empresa está bajo la tutela de Ubi soft y cuenta con un equipo de más de 30 personas. La producción estará destinada a títulos de PC y consola. Desde su creación en 1994, la expansión de Ubi Soft España ha sido progresiva y adecuada a la creciente gama de productos de calidad indiscutible (Rayman, POD, F1 Racing Simulation, Warcraft II y Diablo, por mencionar algunos juegos y sin olvidar la fantástica línea multimedia y educativa con productos como los Guitar Hits y Kiyeko), y hoy por hoy es una de las compañías con mayor prestigio e imagen de seriedad de nuestro país. Suerte para Ubi Soft Estudios y esperamos ver pronto sus proyectos.

Rampa de lanzamiento

Juego Compañía	Fecha de lanzamiento
Blackstone Chronicles Legend	12/98
Enemy Infestation Ripcord Games	02/99
Fighting Steel SSI	01/99
Final Countdown Impact	03/99
Force Commander Lucasarts	09/99
International Rally Championship THQ	12/98
Panzer Elite Psygnosis	02/99
Profesional Sports Car Racing Virgin	01/99
Trans'am Racing '68-'72 GT Interactive	12/98
West Front Talonsoft	01/99

Teletipo

Ya están disponibles en las tiendas Starcraft y Sierra Pro Pilot en castellano, con voces dobladas y textos de pantalla traducidos.

Top Ware ha firmado con Sir Tech un contrato de distribución que traerá los juegos de esta compañía norteamericana a España. Los primeros serán Jagged Alliance: Deadly Games 2 y Wizardry VIII.

Take 2 ha comprado la división interactiva de BMG y la compañía Red Storm Entertainment, ampliando así su ya considerable catálogo de productos, incrementado recientemente en virtud del acuerdo con Gathering of Developers.

¿una aventura gráfica...?

• Gráficos asombrosos sin necesidad de tarjetas aceleradoras.

Impresionantes gráficos fotorrealistas.

• Libertad para desplazarte. ¡360° a tu disposición!

... un reto para tu imaginación

onajes interpretados por actores reales.

REAH

en castellano ñ textos y manuales

ENFRÉNTATE A LO DESCONOCIDO

anejo de la interfaz sencillo y rápido.

• Multitud de animaciones siempre sorprendentes.

un pulso a tu inteligencia

• Muy pronto en DVD.

• Más de 100 enigmas y puzzles por resolver.

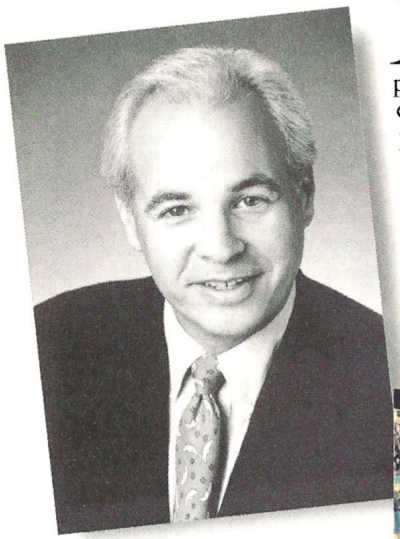
ERBE Software S.A. • Juan Ignacio Luca de Tena, 15 • 28027 - MADRID • Tlf.: 91.393.88.00 • Fax: 91.742.66.31

Reah™©1998 LK Avalon. Todos los derechos reservados. Desarrollado por LK Avalon.
Publicado bajo licencia de LK Avalon por Project Two Interactive. Una compañía del grupo PMR.

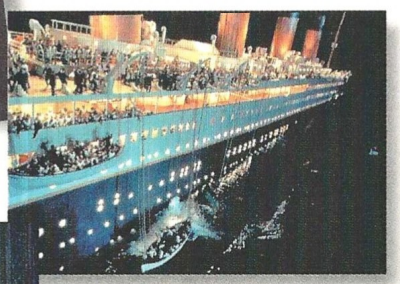
PROJECT TWO INTERACTIVE

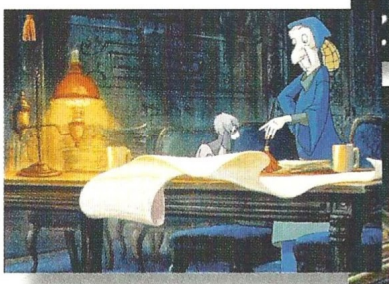
Entrevista: **John Richmond**, presidente de Fox Interactive

"Sí, habrá un segundo juego de Expediente X"



Hablamos con John Richmond, presidente de Fox Interactive, de los futuros proyectos de la compañía. El motivo es que se abre una nueva etapa de producción para la división interactiva de uno de los grandes monstruos del cine y la televisión. Su presente y pasado están repletos de títulos cuando menos interesantes, tales como Expediente X, Die Hard Trilogy, Croc, Independence Day y los varios productos relacionados con los Simpson.





CGW: Casi toda la producción pasada de Fox Interactive está relacionada con licencias de películas y series de televisión. ¿Seguirá siendo así en el futuro?

El 80 % de nuestros proyectos son licencias de productos de la Fox. Esto nos permite crear títulos muy diferentes y trabajar con un material que conocemos a la perfección, dentro del entorno de algo que el jugador ya conoce como Expediente X y La Jungla de Cristal.

CGW: Sin embargo, hay juegos que poco o nada tienen que ver con el cine o la televisión, como fue el caso de Croc.

Croc fue un gran proyecto para nosotros, y en ese juego conseguimos hacer cosas que en aquel momento ningún otro ofrecía. Nos sentimos muy orgullosos del resultado, tanto es así que este invierno saldrá Croc 2. Por supuesto hay otras cosas en proyecto, pero de momento no hablaremos de ellas.

CGW: Tomando como ejemplo los juegos de los que hemos hablado hasta ahora, que eran licencia de películas o series de TV, todos han salido mucho tiempo después que los filmes o programas de televisión. ¿No se habría logrado un mejor resultado lanzándolos al mismo tiempo?

No consideramos que sea estrictamente necesario relacionar una cosa con otra. Para Fox Interactive lo primero es el juego, y se lanza al mercado cuando está listo, coincida o no con la aparición de otro producto de la compañía. Los juegos salen cuando creemos que tienen la calidad esperada.

CGW: Hemos sabido que se está preparando la segunda película de Expediente X. ¿Habrá también un segundo juego?

Es cierto, ya están trabajando en la segunda película, y sí, definitivamente habrá un segundo juego, aunque será muy diferente del primero, lanzado en España el 25 de Septiembre. Expediente X ha sido una producción muy complicada que ha llevado casi tres años, siete semanas de rodaje y una más con las estrellas de la serie de TV, Anderson y Duchovny.

CGW: Siguiendo con las series de televisión, ¿hay en proyecto un juego de Millenium?

No, no hay planes de momento. ¿Creéis que se podría hacer un buen juego de la serie?

CGW: ¿Cuál es la filosofía de trabajo de Fox Interactive? ¿Existen equipos de programación internos, o se encarga todo fuera?

Tenemos un equipo de productores que busca la compañía idónea para desarrollar cada título. Cualquiera de nuestros proyectos es un mundo en sí mismo, y sería casi imposible contar en todo momento con el personal necesario para llevarlos a cabo. Por eso localizamos al desarrollador indicado para cada juego, una compañía que sabemos que obtendrá los resultados deseados, y le ofrecemos el encargo. La mayoría de estas empresas se encuentran en Europa.

CGW: ¿Influye esto entonces en el tipo de juegos que producen, tocando varios géneros diferentes?

Sí, no nos especializamos en ningún género en concreto. Cada licencia define su propio estilo de juego, aunque si hubiera que generalizar de alguna manera, diría que la mayoría de nuestros títulos son de acción y aventura con un fuerte componente de lo primero.

CGW: Hasta ahora, la producción multimedia y la de juegos han estado bastante equilibradas. ¿Seguirá siendo así en el futuro?

No, hemos decidido centrarnos más en el entretenimiento. Tenemos 20 juegos en producción y muy pocos títulos multimedia.

CGW: ¿Cuáles son los próximos lanzamientos?

Este invierno tendremos Croc 2, con nuevas aventuras 3D, Anastasia, una aventura para niños basada en la película, Jim Cameron's Titanic Explore, que coincidirá con el lanzamiento en vídeo de la película Titanic, y Alien Resurrection para consolas. En primavera del año que viene saldrá Alien vs Predator.

CGW: Llevamos mucho tiempo oyendo hablar de Alien vs Predator. ¿Qué nos puede decir de este juego?

Será un impacto tan original como Croc. Tendrá algo de Unreal y Quake, pero con nuevos elementos que lo convertirán en una experiencia única. Podrás moverte en 360º y verás cosas que jamás antes se habían implementado en un juego. Jugar con un Alien, un Predator o un Marine, marcará diferencias importantes en el transcurso del juego.

CGW: Por último, ¿mantendrán su distribución como está o cambiará en algún aspecto?

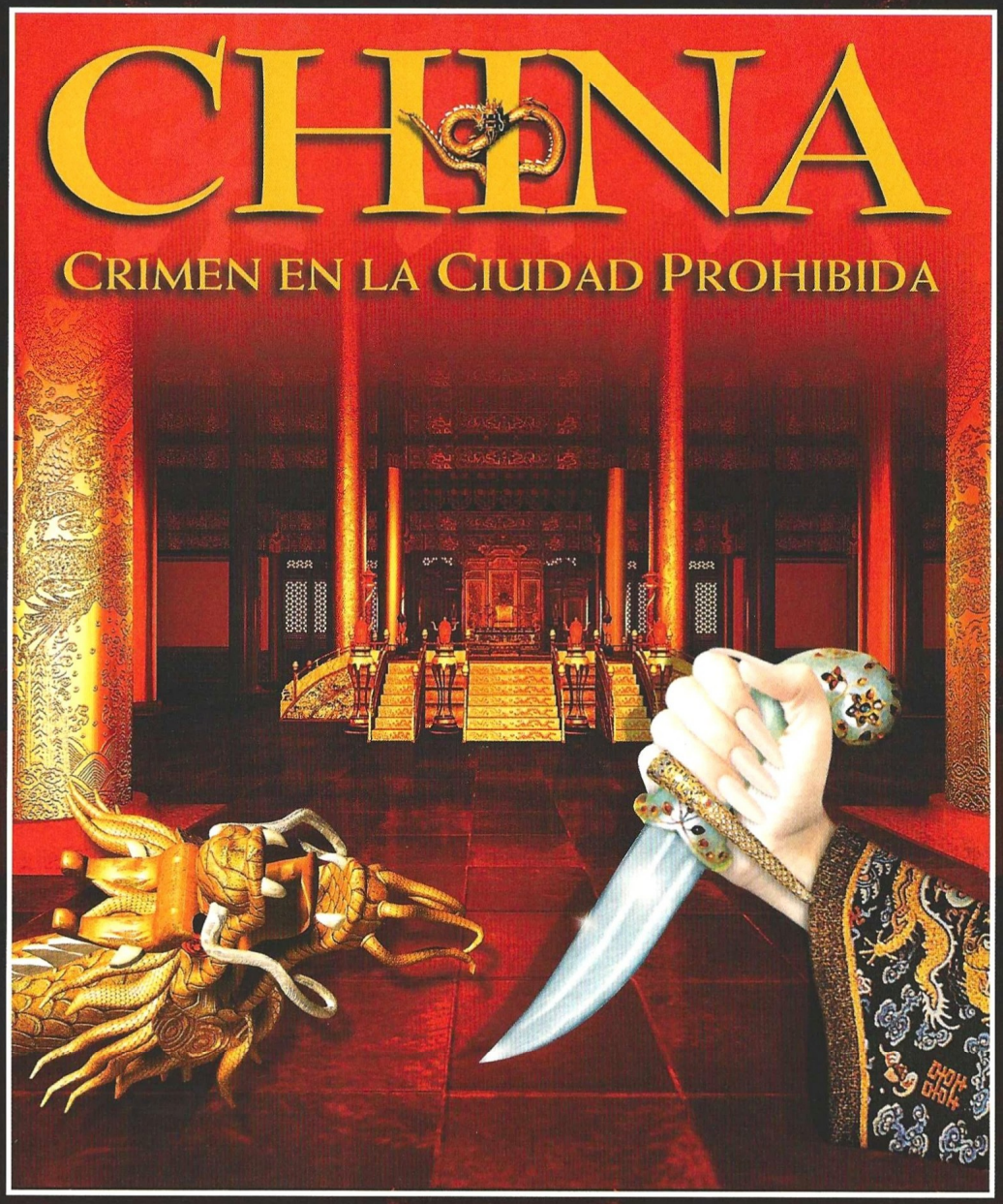
Los juegos seguirán en manos de Electronic Arts, pero los títulos dirigidos a un espectro de usuarios más amplios, se distribuirán a través de la 20th Century Fox.

Una aventura apasionante en la Corte de la Ciudad Imperial

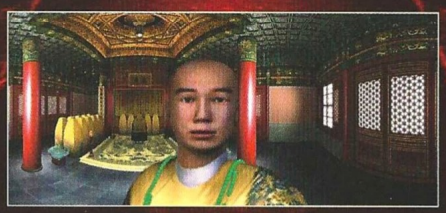
CHINA

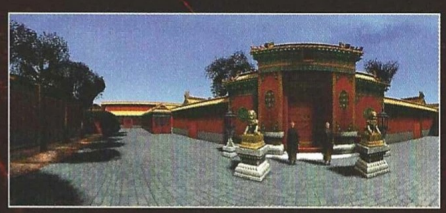
CRIMEN EN LA CIUDAD PROHIBIDA

aducido y doblado castellano



El Emperador espera resultados de tu investigación.
No le defraudes.





AVENTURA GRÁFICA EN CD-ROM PARA WINDOWS®95

CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT

Réunion des Musées Nationaux

CANAL+ MULTIMEDIA

Friendware

www.friendware-europe.com

Distribuye:
Friendware
C/ Rafael Calvo, 18
28010 Madrid
Tel. 91 308 34 46
Fax 91 308 52 97

Interfaz correo

Estimados amigos de Computer Gaming World: tengo problemas para encontrar el trozo del mapa en la isla Phatt en el juego Monkey Island 2. Agradecería mucho vuestra ayuda.

Marta Mª Álvarez. Madrid

El mapa quedó sobre un risco. Necesitamos la caña del pescador que hay en el puerto y apostamos quién llevará el pez más grande. En la puerta de la cocina de la mansión montamos bronca para que el cocinero nos persiga, entrar en la cocina y dejarle fuera cerrando la puerta. Tomamos prestado el enorme pescado y vamos hasta donde se encuentra el pescador. Al usar la caña en el precipicio, un pájaro se lleva el trozo del mapa a la otra punta de la isla. Coge el remo de la habitación de la gobernadora y el chucho. Ve al árbol, coge una tabla que hay por allí y súbete encima para clocar el remo en el siguiente agujero. Coge los restos y llévalos al carpintero de Scabb para que los refuerce. Regresa al árbol, usa alternativamente la tabla y el remo en los agujeros. Al llegar a la copa entra en la choza y usa el perro con el pájaro y el montón.

Amigos de CGW. Estoy atascado en Guilty. He cogido la flor pero no sé dónde hay que poner cada pétalo.

José Gallardo. *Correo electrónico*

Tendrás que arrancarlos y dejar un rastro de pétalos hasta el interior de la celda en la que se encuentra encerrada Ysanne.

Hola, estoy atascado en el juego Little Big Adventure 2. Tengo la Perla de la Incandescencia y he entrado en la habitación que hay en medio de las alcantarillas en la isla de la Ciudadela, pero todavía no sé cómo se consigue la Bola de Sendell. ¿Podríais decírmelo vosotros?

Eugenio Baturone Cárdeno. *Cádiz*

Tendrás que acabar con un insecto gigante dentro de la cueva que se ve desde el hotel, podrás coger el hechizo de protección. Úsalo para salir de la zona mientras vuelas. Regresa a la casa del Mago del Tiempo y tira la perla en la olla. Así conseguirás un hechizo para poder coger la Bola de Sendell en las alcantarillas. Ahora tendrás que entrar en el bar y matar a todos los guardias. Cuando tengas la llave baja a la bodega. Camina por ahí hasta que encuentres un agujero en el suelo par entrar a las alcantarillas. Sitúa la llave piramidal en el pedestal y entra en la cueva. Debes tener la magia al máximo. Si no es así, registra los barriles de los alrededores. Dentro hay una bola de hielo: si utilizas el hechizo, tendrás la bola.

Me gustaría quejarme porque no puedo participar en los sorteos sin dañar algún reportaje que haya por la parte de atrás en la misma hoja. ¿No podríais poner publicidad en esos lugares? La segunda pregunta es para Police Quest III: al ir a abrir la taquilla del principio para recoger las llaves del coche, esposas, etc., se me pide una clave de tres números. Según el cuadro de diálogo está en el manual, pero en el mío –Police Quest Collection, no venía.

Juan Carlos Mosquera. *Correo Electrónico*

En cuanto a tu primera pregunta, tenemos que decirte que los cupones para participar en concursos serán siempre los originales. La realización de una revista es muy compleja y está sujeta a problemas de espacio, preferencias de quienes contratan la publicidad y a un orden determinado. Sentimos que a veces los cupones para concurso eliminen parte de algún reportaje que se encuentre en la página siguiente al extraerlos, pero es inevitable. Por lo que respecta a Police Quest III, al haber adquirido Police Quest Collection, deberás mandar una carta al Servicio Técnico de Coktel contando tu problema, solicitando "la gaceta", y adjuntando la tarjeta de registro que viene con la colección en la caja. Ellos te enviarán la combinación de la taquilla. Su dirección es Avda. de Burgos nº 9, 1º oficina 2, 28036, Madrid.

Hola amigos, me gustaría plantearos unas dudas que tengo. ¿Hopkins FBI o Jack Orlando? La segunda entrega de Broken Sword era muy fácil ¿la primera también? Tengo dinero para una 3Dfx: ¿Ahorro más y compro Vodoo 2? ¿Commandos es el mejor juego de estrategia hoy por hoy?

Víctor Roldán. *Barcelona*

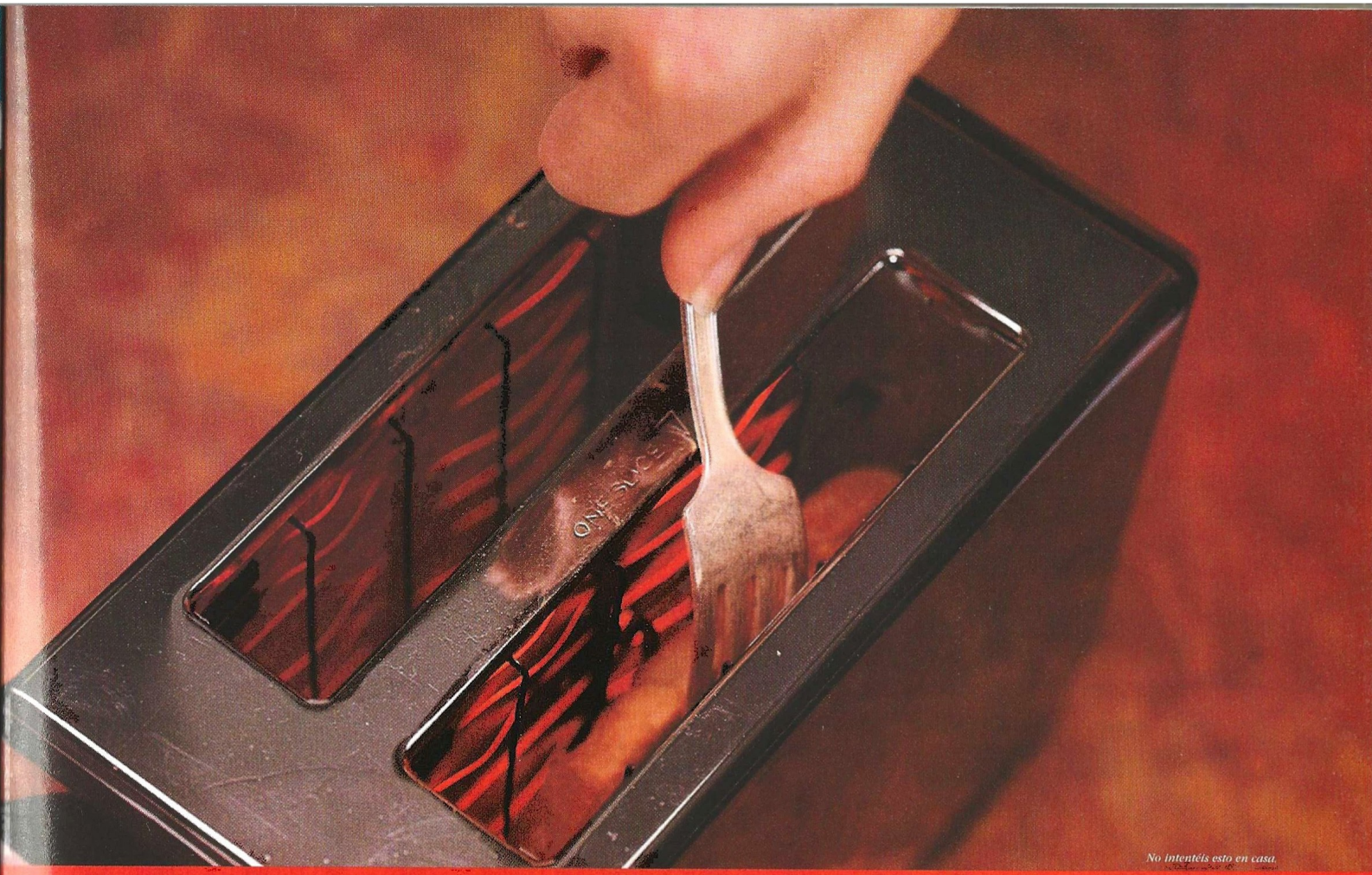
En cuanto a tu primera pregunta, los dos juegos exhiben similares calidades. Quizá el nivel de dificultad sea más elevado en Jack Orlando, pero si consultas los números 30 y 33 de ésta revista, además de poder acceder a una información más amplia que quizá te ayude a decidir, verás que ambos tienen igual puntuación. En lo relativo a Broken Sword, como sabes, las distintas partes de una saga siempre guardan abundantes similitudes. Si una te pareció fácil, y precisamente es la más tardía, quizá la primera tenga la misma o un poco menor dificultad para ti. Para contestar a tu tercera pregunta, has de saber que dentro del estándar marcado por la tarjeta 3Dfx están el chip Vodoo, Vodoo 2 y Banshee. Si tienes prisa y quieres compatibilidad con todo, adquiere la Vodoo, pero quizá fuera mejor que esperases un mejor asentamiento de la Banshee. La decisión final depende de ti. Para terminar con Commandos, no se trata precisamente de un juego de estrategia convencional: aquí no tienes que construir cosas, explotar recursos, mandar unidades... pero lo cierto es que se encuentra como número 1 de ventas en las listas de los principales mercados europeos.

En uno de los números de vuestra revista, en donde comentábais el lanzamiento del juego "Gabriel Knight: Blood of the Sacred, Blood of the Damned", mencionabais la existencia de una novela basada en la primera parte del juego "Sins of the Fathers". ¿Dónde puedo encontrarla?

José R. Martínez.
Callosa de segura (Alicante)

La novela no ha sido publicada en España ni nada se sabe acerca de su edición en castellano, al menos a medio plazo. Deberás comprarla en U.S.A. o a través de Internet, porque de momento es la única posibilidad.

Podéis enviar vuestras cartas a la siguiente dirección: Computer Gaming World, Interfaz. América Ibérica. C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid



No intentéis esto en casa.

Existe una forma más sencilla de experimentar fuertes sensaciones.

WingMan® FORCE™

Para experimentar las emociones más fuertes que hayas sentido nunca jugando, hazte con un joystick WingMan® Force™. Una experiencia extraordinaria! Explosiones estremecedoras. Retrocesos escalofriantes. Fuerza centrífuga y fuerza de gravedad. Nuestra revolucionaria tecnología I-FORCE® usa tensores de alta precisión para que sientas al máximo la fuerza de cada vibración, de cada impulso y de cada golpe en todo tu cuerpo. Nueve botones programables para las armas. Control de potencia integrado. Chip de control Intel® de 16 bits. Software para crear tus propios efectos de Force Feedback. Acciona el joystick que reacciona... y siente su fuerza.
www.logitech.com

It's what you touch.™

EL PODER NO SE DA...

Gangsters

ORGANIZED CRIME

...SE TOMA.

HOT HOUSE

EIDOS INTERACTIVE

PC CD

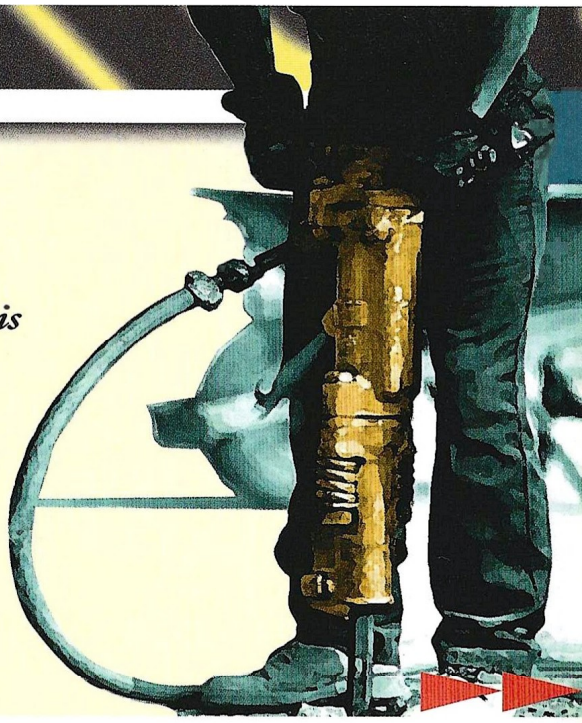
PROEIN

C/ Velázquez, 10-5º Dcha. 28001 Madrid
Telf.: 91 576 22 08 - Fax 91 577 90 94
Departamento Técnico: 91 578 05 42
http://www.proein.com

Gangsters: Organized Crime™ © 1998 HotHouse Creations, Ltd.
© & Publicado por Eidos Interactive Ltd. Todos los derechos reserved.

Zona Alfa

En esta sección podréis encontrar amplia información de productos que están todavía en plena fase de desarrollo, y que aún tardarán algún tiempo en llegar hasta las pantallas de nuestros ordenadores.

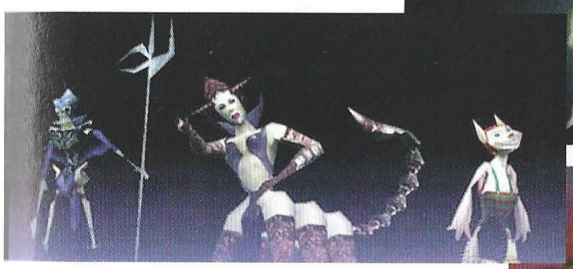


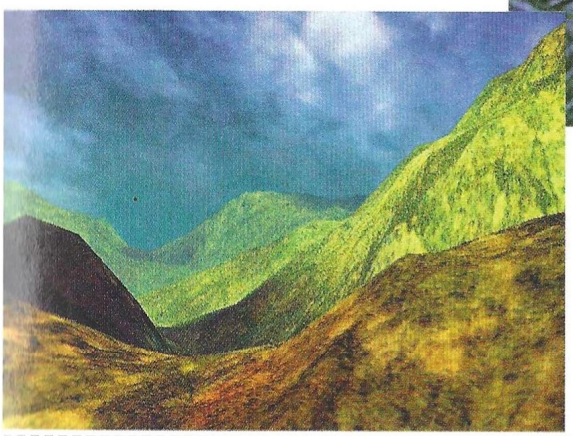
The Real Neverending Story

Una grata sorpresa

El mundo de Fantasía está en peligro. La Nada lo arrasa todo, destruyendo los sueños y los cuentos de los hombres. Sólo un chico huérfano de madre llamado Bastian, podrá ayudar a salvar Fantasía y a la Emperatriz Infantil, dando un nombre al peligro que amenaza a este fabuloso mundo y encontrando la forma de neutralizarla.

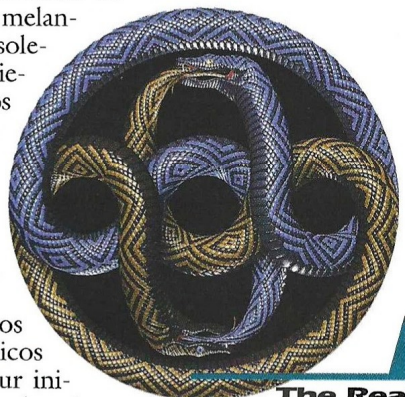
La Historia Interminable no consistía sólo en esto, pero si no la conoces, ya es hora de que te pases por la biblioteca o una librería. El juego mostrará toda la historia de principio a fin, con un alucinante y espectacular entorno 3D, generosas dosis de acción e intrigantes puzzles. Todo el mundo de Fantasía estará a disposición del jugador, ya que sólo están definidos el principio y el final de la historia. La forma de llegar de uno a otro queda en manos del jugador, que tendrá que buscar el mejor camino posible para salir con éxito de tan peligrosa empresa.





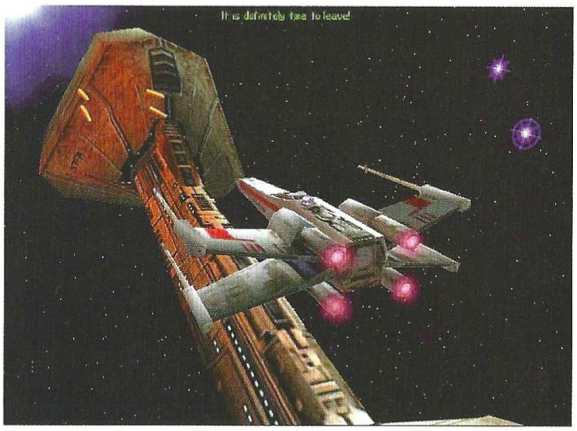
La reproducción de los escenarios y personajes de la novela está inspirada en muchos casos en las imágenes de la película original, cosa que no está mal porque así no crea confusión entre quienes la hayan visto. Fantasía se compone de cinco mundos distintos, cada uno de ellos con su propio ecosistema y habitantes: la salvaje maleza del Bosque de los Aullidos alberga cientos de criaturas que conviven demasiado cerca unas de otras, los Pantanos de la Tristeza expiran melancolía y soledad, la Tierra de los Fantasmas está poblada por terroríficos espectros y la Princesa Oscura, Gaya. Los Juegos Enigmáticos del Oráculo del Sur iniciarán a Bastian en las ciencias esotéricas y la filosofía de Fantasía, y finalmente, arte y cultura se darán cita en la Torre de Marfil, hogar de la Emperatriz Infantil.

Quien no haya leído La Historia Interminable, es que acaba de llegar de otro planeta. La fabulosa obra de Michael Ende, que ya se viera en algunos juegos poco memorables de plataformas de 8 bit hace casi 20 años, tendrá su justo lugar en el ordenador.



The Real Neverending Story

Editor: discreet monsters
Fecha de lanzamiento: Abril '99



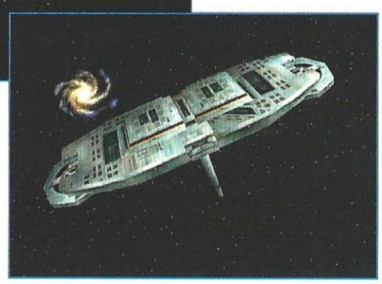
X-Wing: Alliance

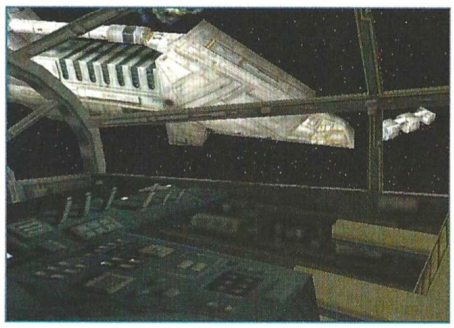
La exitosa saga de X-Wing tendrá una continuación en primavera que poco tendrá que ver con los títulos anteriores en cuanto a diseño y desarrollo. Esta vez el proyecto es más ambicioso.

Más profundidad

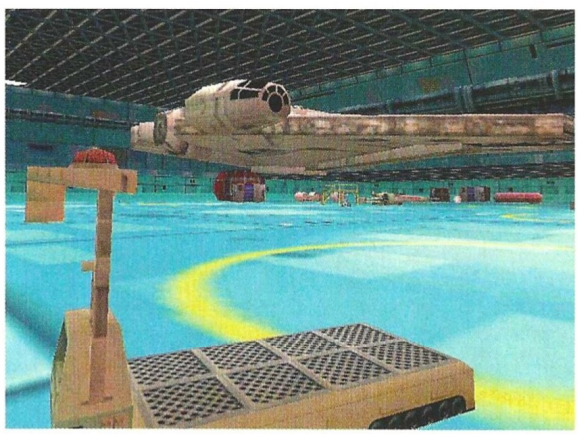
Anunciado en el reciente ECTS, este título de LucasArts contará con dos modalidades de juego. La de un jugador será una extensa campaña con argumento, mientras que la multijugador ofrecerá prácticamente lo mismo que X-Wing vs TIE Fighter con las innovaciones de Alliance. Pero dejando todo esto a un lado, lo más espectacular será la posibilidad de pilotar el Halcón Milenario en el asalto a la Segunda Estrella de la Muerte durante la Batalla de Endor. Emular a Han Solo llevando el legendario transporte Coreliano al fragor de la batalla, será un sueño hecho realidad.

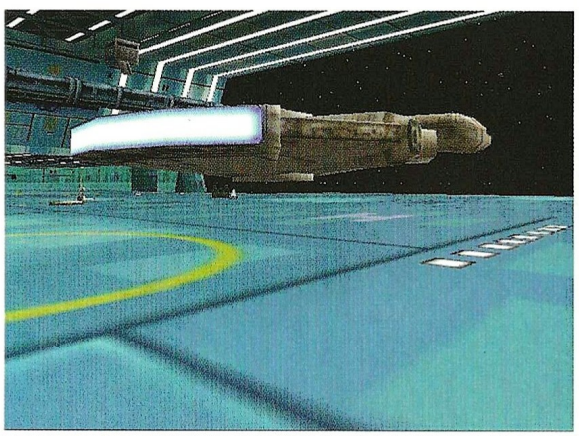
X-Wing Alliance presentará dos líneas narrativas bastante intrigantes. Una de ellas se centra en la lucha por la supervivencia de la Alianza Rebelde tras una amarga derrota manos del Imperio en la conocida Batalla de Hoth. De forma paralela, se desarrollará una clásica historia de Star Wars en la que dos familias rivales se ven atrapadas en medio del conflicto militar, y además tendrán que enfrentarse entre sí por el control del comercio interestelar. Como miembro de una de las familias, el jugador se unirá a la Alianza para apoyar los esfuerzos familiares por repeler las acciones hostiles de sus rivales y los intentos de absorción.





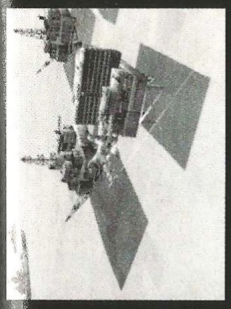
La escala de la acción en Alliance será más del doble que en cualquier otro juego de la serie, habiendo batallas con el doble de objetos y naves, y misiones cuyo "terreno" abarca cuatro sectores. Las batallas se librarán en cualquier parte de la galaxia, desde un sistema solar a un grupo de planetas dispersos. Más adelante te ofreceremos una información más detallada.





X-Wing: Alliance

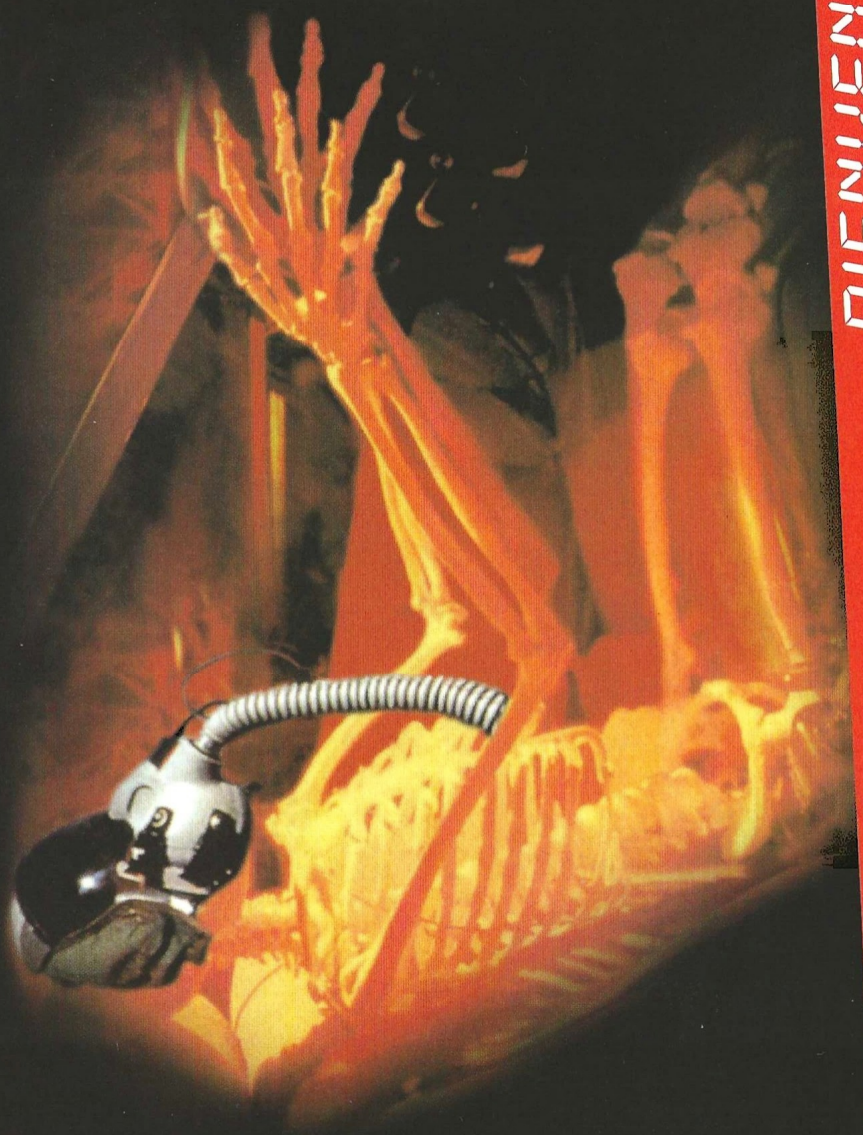
Editor: LucasArts
Fecha prevista de lanzamiento: Marzo '99



BIENVENIDO A BORDO...

...VAMOS A DESPEGAR

F 16 AGRESSOR



¿Te imaginas que durante 7 años alguien estuviera trabajando en desarrollar el simulador de vuelo más realista del mercado? ¿Te imaginas que ese simulador fuera utilizado por la Fuerza Aérea de los EE.UU.? Nosotros no sólo lo hemos imaginado. Lo hemos hecho. Y ahora tú puedes alucinar con sus innovadores gráficos. Con sus sonidos y efectos visuales. Con su realismo y precisión. Advertencia: si eres derribado, el gobierno lo negará todo.

PC CD ROM

Virgin INTERactive

Age of Empires II

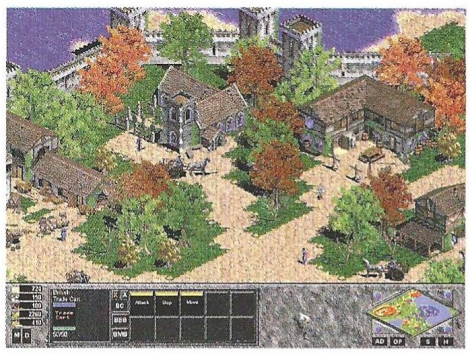
Age of Empires causó estragos cuando salió, y miles de personas esperan con impaciencia la expansión que en breve lanzará Microsoft. Poco tiempo después, saldrá Age of Empires II.

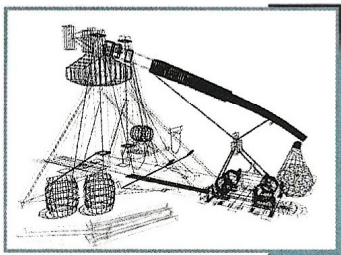
Aclamado antes de salir

Todos los que hemos tenido oportunidad de jugar con Age of Empires II coincidimos en lo mismo: no es una simple secuela, supera con creces a su predecesor. Aunque aún queda mucho trabajo por hacer, ya se dejan notar grandes diferencias. La más evidente es la calidad gráfica y el mayor tamaño de las estructuras, pero esto no es motivo para que un juego sea altamente prometedor. Tampoco lo es el que haya nuevas e interesantes unidades y estructuras.

Pero los radicales cambios sufridos en el diseño y la inteligencia artificial sí son buenas razones para esperar con ansiedad Age of Empires II. Las nuevas estructuras permiten alojar en su interior a un número determinado de unidades, que se fortificarán a la espera de órdenes. Las cuatro eras históricas serán la Era Oscura, la Feudal, la de los Castillos y la Imperial, y las culturas la inglesa, bizantina, celta, china, franca, goda, japonesa, mongola, persa, sarracena, germana, turca y vikinga. Cada civilización tendrá unos atributos únicos y una unidad especial distinta de las otras. Algunas de estas culturas serán nómadas (vikingos, mongoles y celtas), y podrán por tanto trasladar sus ciudades. Esto implicará que no podrán construir maravillas, pero desde luego podrán derruir cuantas quieran. Además de hombres ahora habrá mujeres, lo que subirá la moral de la población.

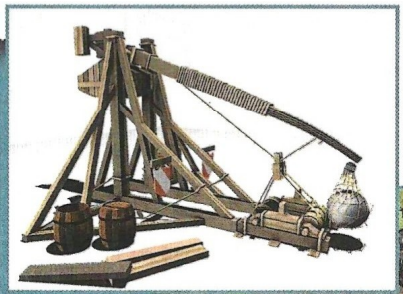
Otro de los elementos interesantes es que se tendrá en cuenta por dónde ataca una unidad a otra, existiendo bonificaciones especiales de hasta el 50% si el ataque se produce por detrás, y un 25% si es por el flanco. Más novedades como ésta se quedan en nuestros archivos hasta que el lanzamiento de Age of Empires II sea más inminente.

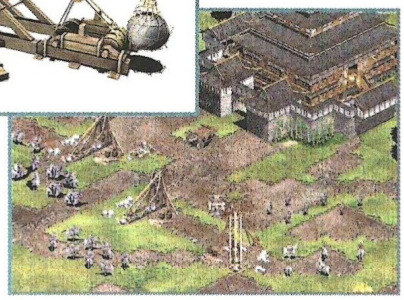




Armas de asedio

En Age of Empires había catapultas y balistas, y aunque se trataba de armas de asedio, no eran especialmente convincentes. En Age of Empires 2, las catapultas se construyen en el lugar en que van a ser utilizadas y se quedan fijas. Una vez terminado el asedio, se podrán desmontar y llevar a otro sitio, aunque esto exigirá emplear otras unidades para el transporte que, mientras tanto, no podrán dedicarse a otra cosa.





Age of Empires II

Editor: Ensemble Studios
Fecha prevista de lanzamiento: Febrero '99

TOKENKA!

T O K E N K A I

JENNIFER
Azafata infiltrada

ROJAS
Narcotraficante

BUCKY
Maleante portuario

Dr. STRAUSS
Drogas sintéticas

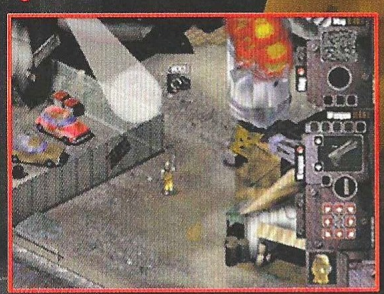
VINCENT
El brazo ejecutor

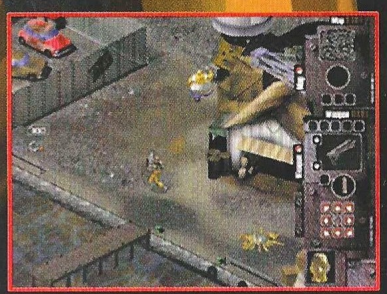
SMITH
Camello internacional

Estrategia explosiva en un futuro demoledor

JOSHUA X
Mercenario
ANTIVICIO

¡PREPARATE!





PC CD rom

COMPATIBLE WINDOWS 98

W95

HAMMER Technologies

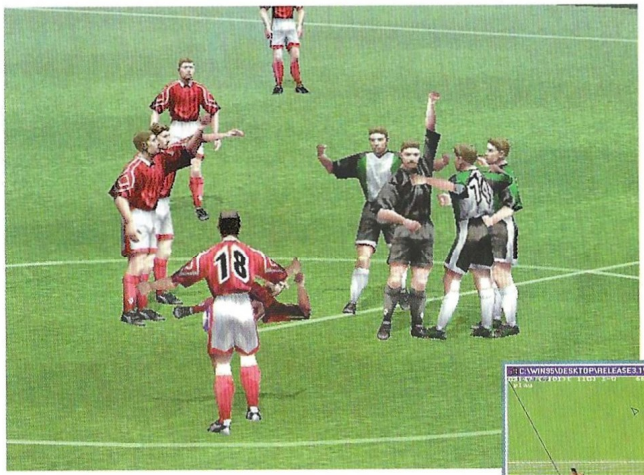
HAMMER Technologies
C/ Alfonso Gómez, 42, nave 1-1-2
28037 Madrid (Spain)
Tlf. (91) 304 06 22
Fax. (91) 304 17 97
e-mail: hammert@studios.com

FIFA '99

No hay año que EA Sports no edite una nueva entrega de la serie FIFA (y de todas las demás), así que éste no iba a ser menos. Mientras que las últimas ediciones sólo eran más de lo mismo, parece que la nueva tendrá realmente algo nuevo que ofrecer.

Una cita obligada

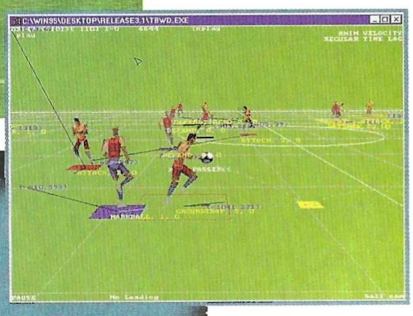
La Copa del Mundo ha muerto, y con ella la filosofía del último juego de fútbol de EA Sports. FIFA '99 se concentrará en los campeonatos y clubes internacionales con un nuevo nivel de características que el usuario podrá personalizar. Con el Creador de ligas y la Copa personalizada, el jugador podrá reproducir exactamente la liga o torneo que quiera con los mejores clubes del mundo, incorporándose a ellos los de Bélgica y Portugal. También hay una liga fantástica con los 20 mejores clubes de Europa, denominada Superliga Europea.



A pesar de todas estas maravillosas promesas, no hay que dejar de tener un cierto escepticismo, ya que si en numerosas ocasiones EA Sports ha editado prácticamente el mismo juego, nadie les impide repetir la fechoría ahora.

Se ha mejorado el control sobre el jugador con pases y tiros más eficaces, y driblar será mucho más fácil a gran velocidad. Un nuevo control multidireccional para el pecho añadirá una nueva dimensión al juego. Los porteros tendrán un comportamiento semiautomático que permitirá al usuario definir cuándo debe salir a toda velocidad el portero y atacar el balón.

Nuevas capturas de movimiento real han mejorado la animación, y pequeños detalles como un mayor apoyo de los jugadores sentados en el banquillo y una actividad mayor en las gradas, lograrán elevar el realismo del juego.

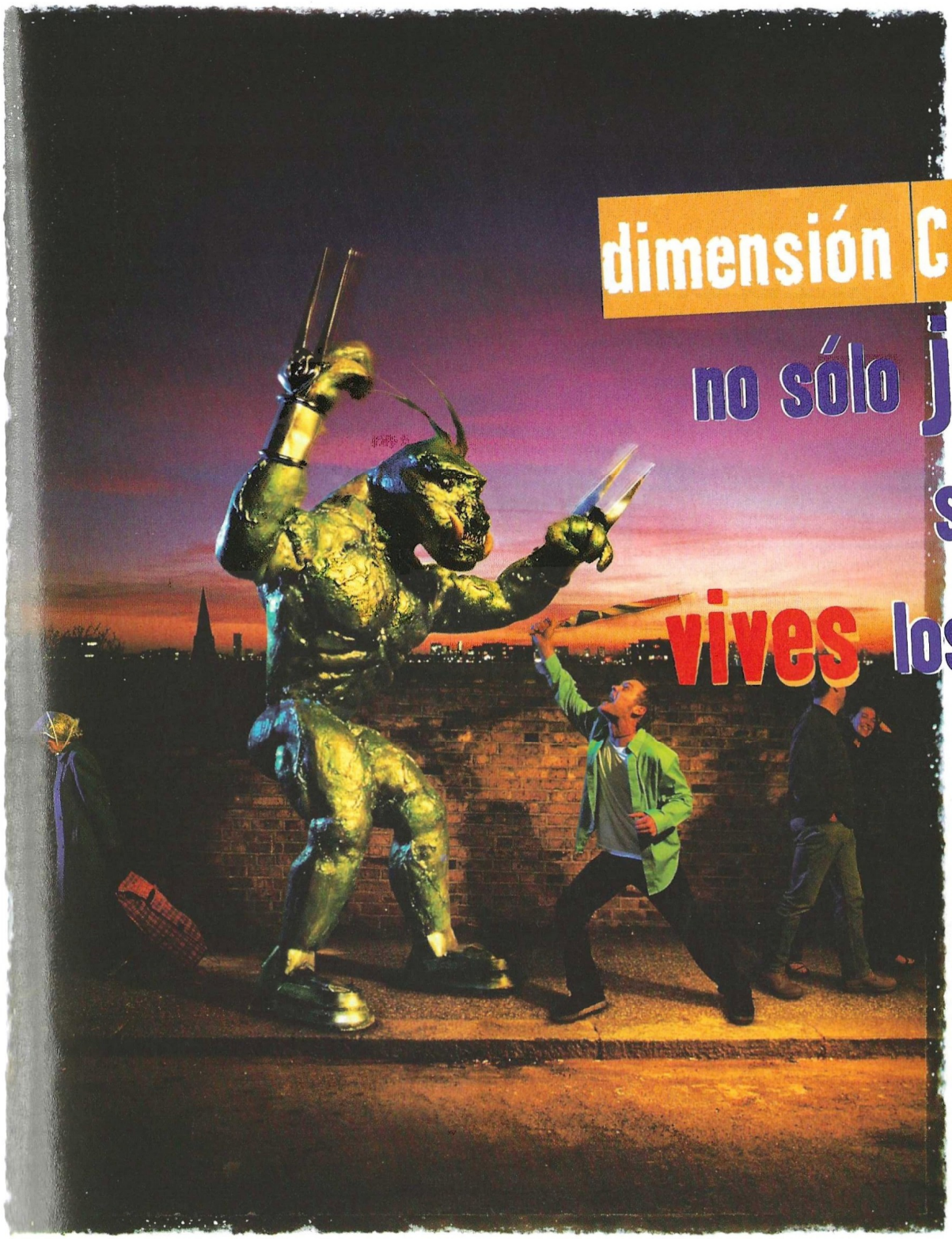


Un control constante

Las imágenes muestran el proceso interno del programa para tener controlado lo que sucede en el campo en todo momento. Las posiciones exactas de los jugadores y las acciones que están realizando reciben un seguimiento exhaustivo, de forma que no se produzcan imprecisiones visuales durante el desarrollo de un partido.

FIFA '99

Editor: EA Sports
Fecha prevista de lanzamiento: Diciembre '98



en la dimensión Creative, no sólo juegas sino que vives los juegos

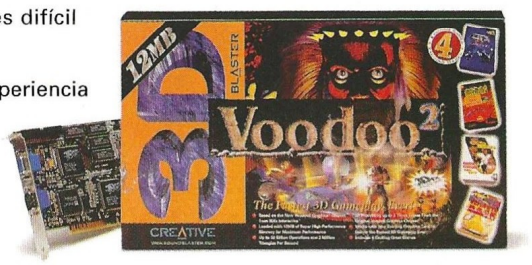
3D Blaster Voodoo2™

- 3Dfx Voodoo2 para la máxima velocidad en el juego
- 180 millones de texels por segundo
- Ratio de rendering tres veces más alto que la tarjeta gráfica Voodoo inicial
- Incluye una serie de juegos impresionantes

Imagina un lugar donde los juegos son tan parecidos a la vida misma, que es difícil diferenciar la fantasía de la realidad.

Imagina un lugar donde la última tecnología en gráficos 3D proporciona una experiencia visual tan rica y absorbente que quedas impresionado transcurrido un tiempo después de haber finalizado el juego.

Deja tu imaginación. Entra en la dimensión Creative cuando veas el nombre Creative. Tu PC ya no será el mismo otra vez.



Tarjetas de Sonido | **Tarjetas Gráficas** | **Altavoces** | **PC-DVD** | **Vídeo**

CREATIVE

La otra dimensión para tu PC

WWW.SOUNDBLASTER.COM

© Creative Technology Ltd. Todas las marcas y nombres de productos mencionados son marcas comerciales registradas o marcas registradas de sus respectivos propietarios.

Visita nuestro Web Site: www.cle.creaf.com/spain

Mayoristas autorizados: Sintronic, UMD, Actebis, Compumarket, Computer 2000, Ingram Micro.

Para recibir más información rellenar y enviar este cupón a: **Creative Labs España. Apartado de Correos 38 - 08960 Sant Just Desvern**

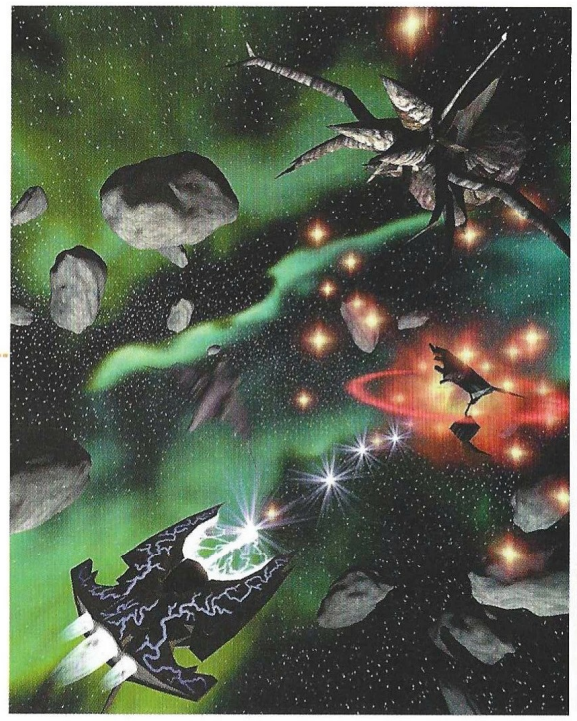
Nombre ..... Apellidos .....

Dirección .....

Código Postal ..... Población .....

COGAW01/VOODOO

Excession



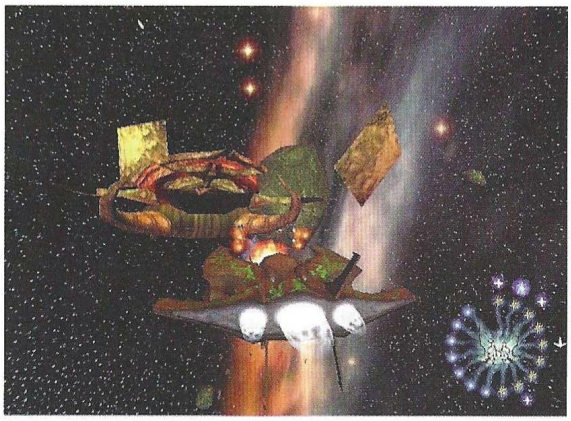
Entre todos los títulos que se presentaron en el pasado ECTS, éste brilló como una supernova extinguiendo con la explosión las luces de todos los demás. Nunca se ha visto algo igual.

La promesa más alucinante

El universo de Excession, más concretamente su representación visual, es impresionante (aquí no se pueden escribir palabras malsonantes que serían más expresivas para calificarlo). Ninguno de los juegos de LucasArts ni Origin, principales productoras de batallas espaciales, ha ofrecido jamás el despliegue tecnológico que demostró Excession. La sensación de estar en un espacio realmente tridimensional es brutal, y contemplar grandes cruceros de batalla rodeados por 30 o 40 naves pequeñas sin que haya bajones de velocidad, hace que la mandíbula se caiga al suelo.

Una siniestra plaga de organismos biometálicos surge de un agujero negro. El colectivo se conoce como Excession, y amenaza con invadir el espacio interplanetario del planeta natal del protegonista. De él depende exterminar la plaga antes de que sea demasiado tarde, porque crece sin parar en tamaño y potencia. La clave son los drones guerreros y trabajadores que controlan los cristales de energía que sustentan al Excession.

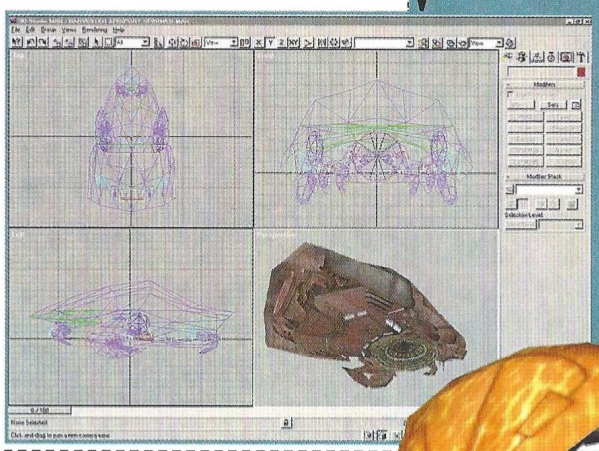
La física del juego, los gráficos, los enemigos y su comportamiento, son absolutamente soberbios. Excession contará con 24 niveles y 5 extras, opción multijugador y seis naves entre las que escoger para la batalla.



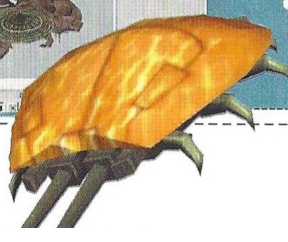
Excession

Editor: THQ
Fecha prevista de lanzamiento: Marzo '99

Modelado de las naves



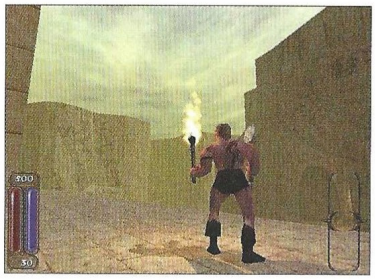
El detalle de todas y cada una de las naves de Excession es impresionante. Todo está modelado en 3D, y no se han dejado elementos al azar. Una meticulosa planificación del aspecto externo de los enemigos y sus posibles articulaciones permite recrear los modelos 3D en poco tiempo, quedando sujetos siempre a pequeños retoques y sobre todo a la modificación de las texturas, ya que éstas influyen muy directamente en la apariencia de las naves en medio del espacio (vistas en otro escenario parecerían diferentes).

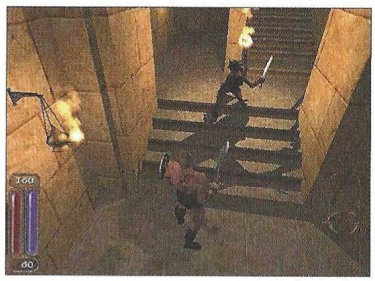


Blade

Quien espera, desespera

En nuestro primer año de vida fuimos testigos del nacimiento de Blade. Estamos a punto de cumplir tres. Promesas y más promesas, cumplidas hasta ahora en todo lo que hemos visto de este juego, pero, ¿lo terminarán algún día?

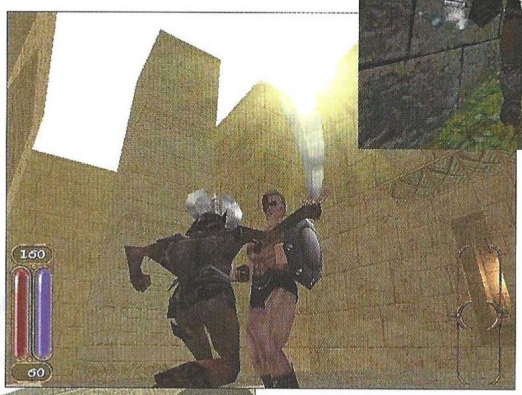


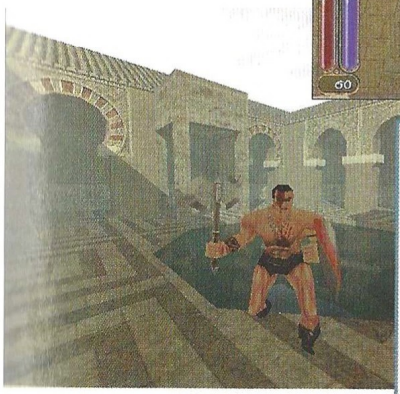


El guión del juego es un absoluto secreto, y sólo se conocen de Blade su impresionante aspecto visual, que deja en paños menores a Quake II, Unreal y Turok, algunos de sus protagonistas, y numerosos datos técnicos del entorno 3D y el modelo físico.

Angel Cuñado, jefe de programación del proyecto, está obsesionado por conseguir el eficaz realismo tan ausente en los típicos juegos de acción 3D, meta muy loable porque son los pequeños detalles los que dan vida a un juego y lo hacen atractivo. Que un jarrón rebote en el suelo varias veces antes de hacerse pedazos, o que una antorcha de vueltas al ser arrojada por los aires, no son visiones comunes en un juego. Tampoco lo es el agua con reflejos, transparencias y movimiento tan reales que parece imposible.

Por otro lado, y como ya sabrás, Blade se juega en tercera persona, y no adopta el sistema de combate típico de Doom, sino algo más parecido a un juego de lucha aunque sin complicarse demasiado con movimientos especiales. Bastante difícil es ya manejar una espada. Los elementos del escenario serán interactivos, y se podrá por ejemplo coger un barril con ambas manos mientras se deja la antorcha en el suelo para arrojarlo escaleras abajo contra una pareja de orcos furibundos. Nadie puede estar seguro de cuándo saldrá Blade, ni si seguirá pareciendo tan fantástico cuando lo haga porque hay muchos títulos en producción que podrían rivalizar con él, no ya tecnológicamente, sino en cuanto a atractivo del propio juego.





Los héroes

El jugador podrá escoger entre cuatro personajes diferentes en Blade. Una amazona, un bárbaro, un enano y un caballero. Cada uno de ellos tendrá un estilo de combate completamente diferente, y también una serie de habilidades propias que supondrán ventajas o desventajas en diferentes momentos del juego.

Blade
Editor: Rebel Act Studios
¿Fecha prevista de lanzamiento?: Buena pregunta...

CUIDA TU PC

Las mejores Utilidades

Monitores
La importancia de la imagen

Clases de historia en el ordenador

Cómo vender un coche en Internet

Incluye **GRATIS** La Guía de Compras más completa del mercado

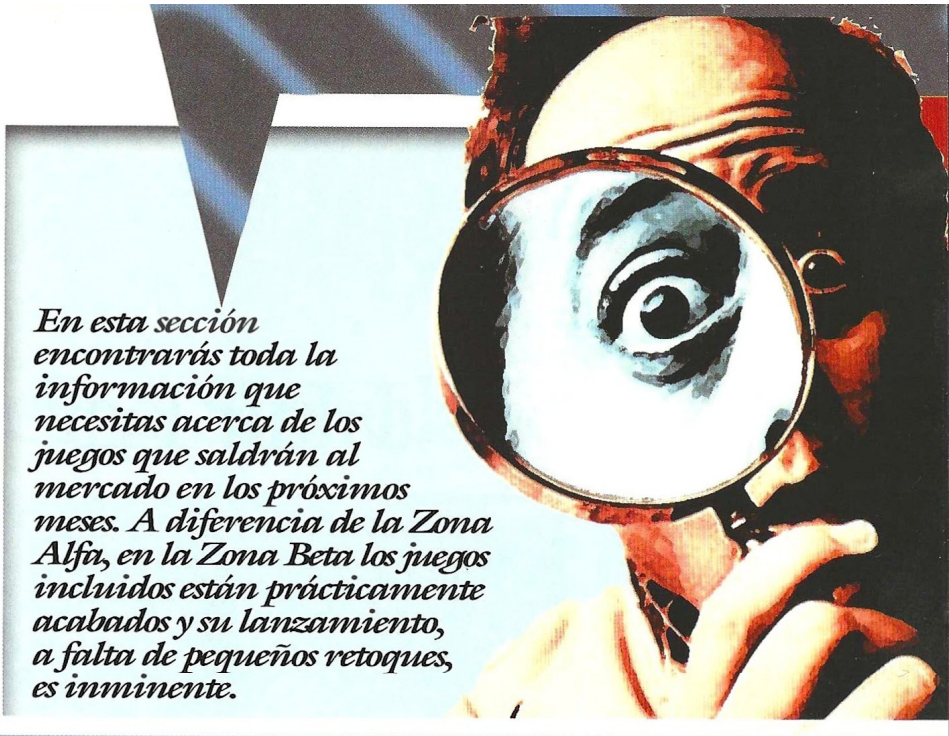
FamilyPC

Visita nuestra web: www.zdnet-es.com

Ya a la venta por sólo 395 pts.

IMAGEN LIMITE

Zona Beta



En esta sección encontrarás toda la información que necesitas acerca de los juegos que saldrán al mercado en los próximos meses. A diferencia de la Zona Alfa, en la Zona Beta los juegos incluidos están prácticamente acabados y su lanzamiento, a falta de pequeños retoques, es inminente.

Duelo de Hechiceros

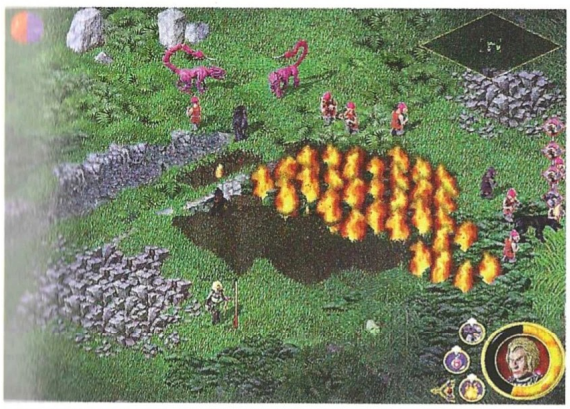
Pocos juegos han planteado una guerra entre hechiceros, pero ninguno lo ha hecho nunca con la sencillez y brillantez que promete este título. No le pierdas la pista.

Todo por el poder

Todos los reinos mágicos del mundo están en peligro por culpa de los Señores del Mal, quienes se han adueñado de cada territorio donde había fuentes de energía mística. Un joven aprendiz se dirige a Avalon en busca de su padre, y pronto descubre que su destino no es sólo éste, sino que tendrá que enfrentarse a todas las criaturas del Mal para erradicarlas de la faz de la tierra.

La batalla entre el protagonista de este juego y sus oponentes se librará en más de 30 territorios repartidos en tres islas diferentes, con entornos medievales, celtas y griegos, todos ellos representados mediante una perspectiva isométrica que ofrecerá una adecuada visión del terreno. En cada territorio, el hechicero contará con una determinada cantidad de energía y un número determinado de criaturas que podrá controlar. Sus limitados hechizos se irán ampliando poco a poco a medida que derrote a sus rivales y consiga sus objetos de poder, que combinados con talismanes que podrá adquirir con su experiencia le darán acceso a nuevos conjuros e invocaciones. En lugar de arriesgarse él mismo en el combate, podrá enviar a auténticas legiones de criaturas contra sus enemigos.

Duelo de Hechiceros será el próximo título de Virgin, un juego que hará las delicias de numerosos aficionados a los juegos de fantasía, rol y cartas tipo Magic. La edición inglesa es fantástica, y sólo queda esperar que se termine el proceso de traducción y doblaje para disfrutar con la española.



Duelo de Hechiceros

Editor: Virgin
Distribuidor: Virgin

Half Life

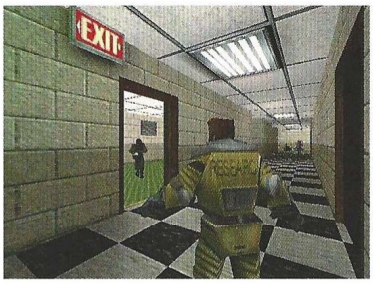
Mucho tiempo llevaba este título prometiendo que dejaría por los suelos a juegos como Quake II, Sin, Unreal y demás títulos de acción 3D. Evidentemente todo el mundo era bastante escéptico al respecto, aunque después de verlo no quedan muchas dudas.

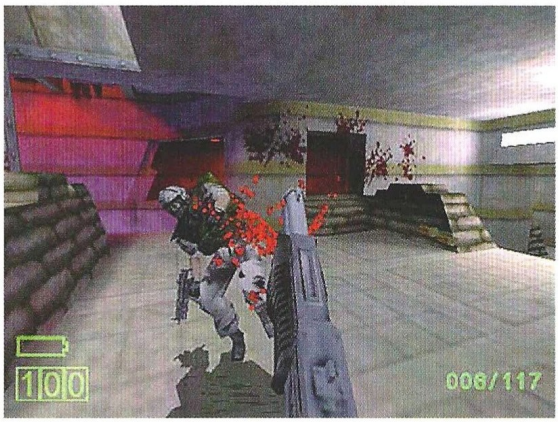
Un cambio real

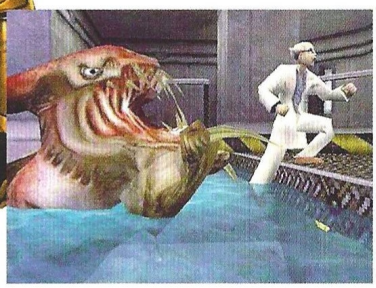
Half Life lleva el género de acción más popular a nuevos límites hasta ahora desconocidos para todos los "Doom-maníacos". No sólo a nivel visual es mucho mejor que los demás, no sólo el sonido está mucho más cuidado que en otros juegos, sino que por primera vez un juego de acción 3D tiene una verdadera trama coherente que hila una historia de principio a fin, con animaciones creadas con el "engine" del propio juego y durante las cuales el jugador no se quedará cruzado de brazos, y además Half Life transcurre en un mundo vivo en el cada cual va a lo suyo, y se puede interaccionar con otros personajes.

Desde el principio del juego, el asombro se apoderará del jugador debido al aspecto visual, al aprovechamiento del sonido desplazándose de izquierda a derecha y viceversa, y alejándose cuando sea apropiado. La inteligencia artificial de los personajes y monstruos no tiene precedentes, aunque sí encontrará muchos seguidores en el futuro que se han "inspirado" en las posibilidades que prometía Half Life.

El diccionario contiene muchos adjetivos como fascinante y alucinante que se quedarán cortos para calificar a este título. La historia de partida es un experimento fallido que abre un portal a otra dimensión, convirtiendo el complejo militar secreto donde se desarrollaba el experimento en un peligroso infierno repleto de siniestras criaturas e inquietantes seres que provocarán más de un sobresalto. Si te encuentras entre los fanáticos de las series Quake y Hexen, Unreal e incluso el inminente Sin, no debes perderte Half Life bajo ningún concepto. Te seguiremos hablando de él en un futuro bastante próximo.







Half Life

Editor: Valve
Distribuidor: Cendant

Monaco Grand Prix Racing Simulation 2

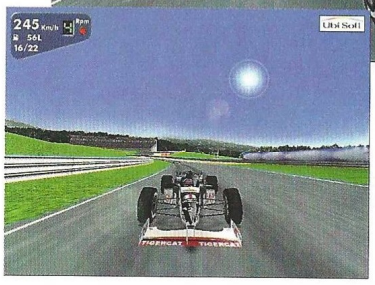
No será uno más

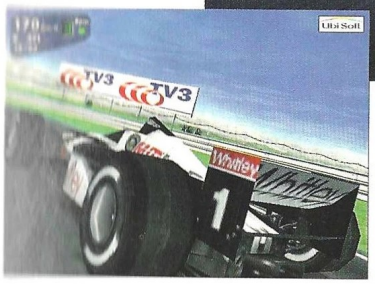
Con licencia oficial de la FIA y las sugerencias de profesionales y jugadores, Ubi Soft ha remodelado su F1 Racing Simulation con las nuevas reglas de la Fórmula 1, incluyendo más modalidades de juego y opciones, ya que la física era difícilmente mejorable, si bien algunas cosas se han hecho.

Las especificaciones técnicas de cada vehículo han sido analizadas en profundidad para reproducir con el mayor realismo posible su comportamiento, y el mismo sistema se ha empleado con los pilotos para lograr una inteligencia artificial sobrecogedora. Además se ha incluido la temporada 97 completa, con una fiel traslación de los circuitos, teniendo en cuenta las nuevas regulaciones. Toda la riqueza técnica que se quiera estará ahí, igual que ya lo estaba en F1 Racing Simulation, con el taller mecánico, los datos de telemetría y demás parafernalia que a los profanos resulta mareante.

No por ello hará falta ser un experto para pilotar uno de los once coches, ya que entre los modos de aprendizaje, prácticas y clasificación cualquier jugador podrá hacerse rápidamente con los mandos de su vehículo, y en poco tiempo más dominará completamente los aspectos técnicos, gracias como siempre a un fantástico manual.

En cuanto a los aspectos técnicos palpables, el entorno 3D será glorioso sacando el mayor partido posible de las tarjetas 3Dfx, el sonido envolvente con opción de posicionamiento espacial para quien tenga la tarjeta apropiada logrará crear una atmósfera única, y si además dispones de un volante y unos pedales... El mes que viene tendrás todos los detalles.



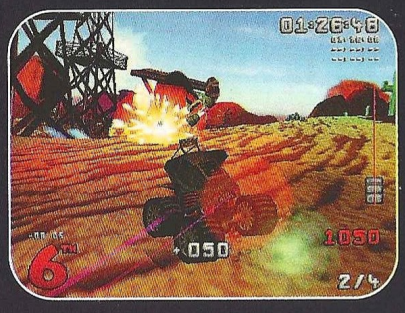


Aunque muchos se quisieron sumar al éxito del Grand Prix de Microprose, sólo el juego de Ubi Soft fue capaz de estar a la altura, cosa que ningún otro ha logrado. Con esta secuela, conseguirán superar algunas marcas más.

Monaco Grand Prix Racing Simulation 2

Editor: Ubi Soft
Distribuidor: Ubi Soft

INSTINTO ANIMAL



©1998 Vertex Multimedia. Editado por Ubi Soft Entertainment. El y Playstation son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Todos los derechos reservados. Todas las otras marcas pertenecen a sus respectivos propietarios.

Imagina tu animal preferido, conviértelo en un coche supersofisticado y haz de él a una de las criaturas más temibles de la tierra.
Desafía a tus amigos a través de vertiginosos circuitos en los cuales vas a sudar la gota gorda.
Pulveriza a tus oponentes gracias a las armas ultra poderosas que te encontrarás en los circuitos.

- 9 circuitos situados en entornos completamente diferentes
- 9 coches basados en animales salvajes
- 9 divertidos objetos para recoger
- Asombroso motor gráfico 3D
- Efectos de iluminación en tiempo real.
- Magnífico modelo de conducción para adquirir habilidad y hacer frente a desafíos constantes.

S.C.A.R.S.

WINDOWS CD-ROM PC

NINTENDO 64

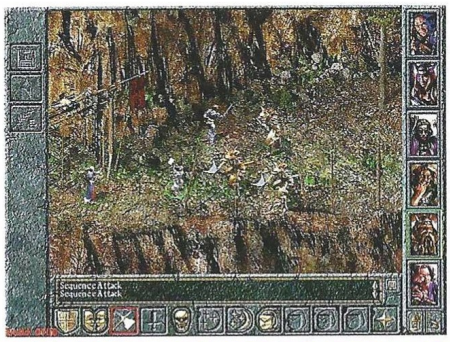
PlayStation

vivid image

UBI SOFT
Crta. de Rubí 72-74 Edificio Horizon 3ª Planta
08190 Sant Cugat del Vallès-Barcelona/España
Tel. 93 544 14 00 - Fax 93 589 56 60
http//www.ubisoft.es

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

Baldur's Gate

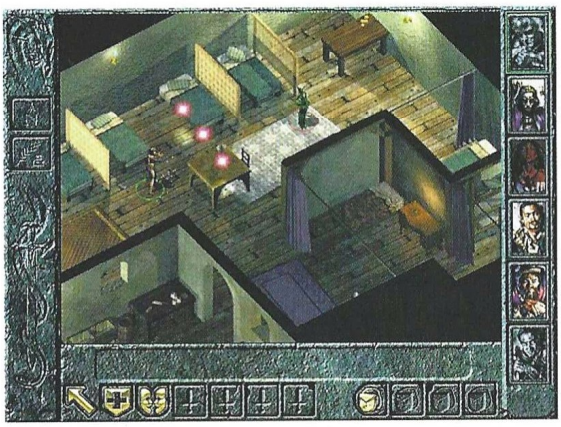


Ha pasado demasiado tiempo desde que saliera un juego de rol medianamente decente, y mucho más aún desde que lo hiciera en castellano. Enmendando el error de AD&D: Descent to Undermountain, Interplay prueba suerte otra vez.

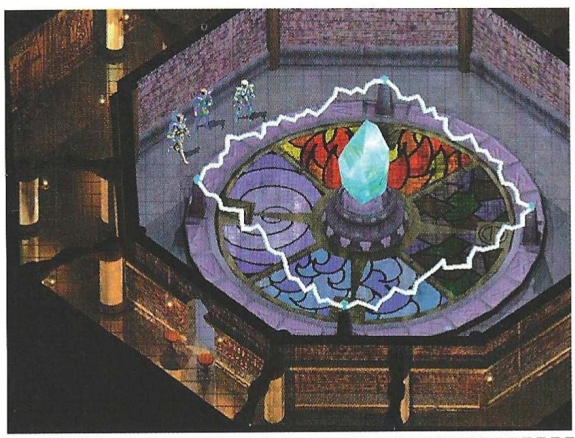
Bienvenido Mr. Rol

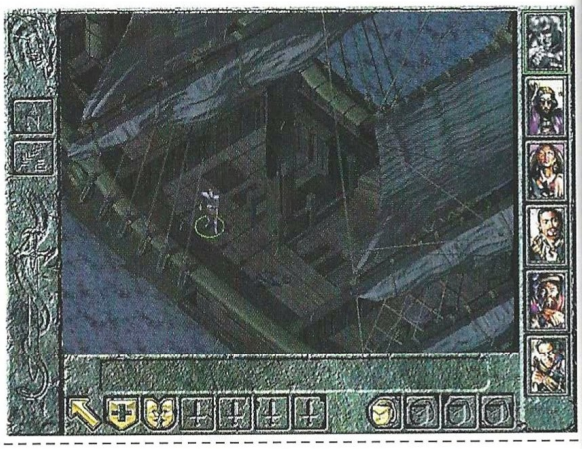
Los Reinos Olvidados vuelven al ordenador con este fabuloso e inmenso juego que, siguiendo los pasos de Diablo a nivel visual, ofrecerá cientos de horas de juego a quien se atreva a emprender la aventura propuesta. Hechizos, detallados inventarios, subidas de nivel con el aumento de experiencia, mil y una armas, oscuras tramas, largas conversaciones, brillantes y tontos enigmas y puzzles... Todo lo que uno podría esperar en un juego de rol está en Baldur's Gate.

El clásico grupo de aventureros aceptará un encargo inicial que le llevará a explorar y descubrir la Costa de las Espadas, una región con serios problemas por culpa de la escasez de hierro y en la que además ocurren cosas bastante extrañas que nada bueno auguran. Las cosas se irán complicando poco a poco generando múltiples ramificaciones que el jugador podrá seguir o no, rompiéndose así la acostumbrada linealidad de estos juegos. Otro factor importante a destacar es que lo que se haga o deje de hacer en un momento dado puede afectar a los hechos posteriores, de forma que ni siquiera jugando dos veces desde el principio, se vería lo mismo. Esta prometedora base irá acompañada por un considerable despliegue visual en color de 16 bit, aderezado con un buen surtido de efectos especiales que no tienen nada que envidiar a los que tuviera Diablo. La banda sonora será parte activa del juego, igual que los efectos de sonido.



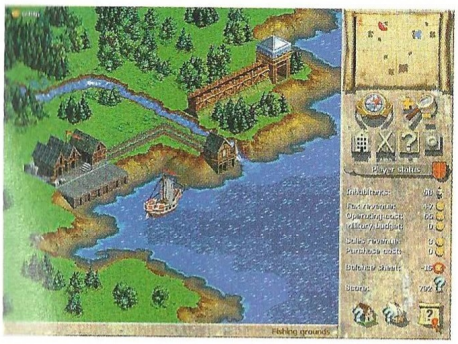
El programa desarrollado para crear Baldur's Gate es tan abierto y completo, que BioWare ya está trabajando no sólo en nuevos títulos como Planescape, sino también en alguna que otra expansión para este juego. Quizá el jugador medio no se sienta atraído por este título, pero desde luego los roleros, tienen una cita obligada el mes que viene con la nueva producción de esta compañía.





Baldur's Gate

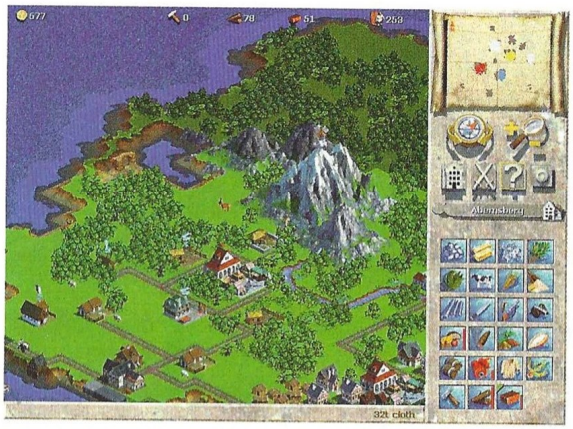
Editor: BioWare/Interplay
Distribuidor: Proein

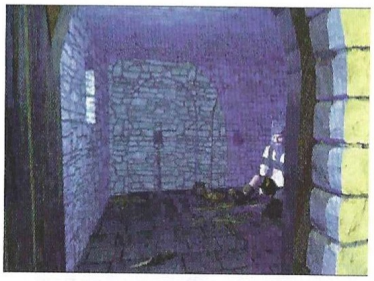


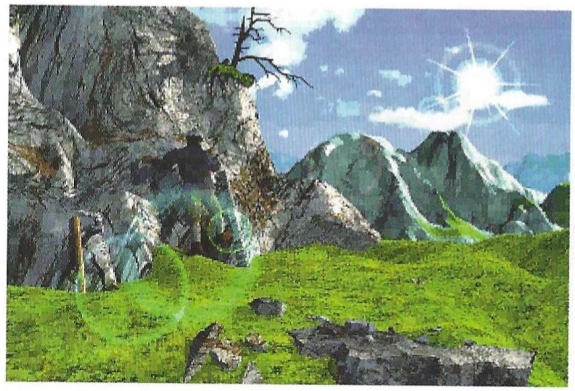
Anno 1602

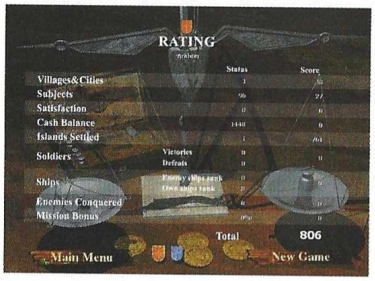
La era de los colonos

Con este juego, que está arrasando en Alemania desde hace no mucho tiempo, se abre un capítulo nuevo en los juegos de estrategia en tiempo real. Ambientado en los albores del siglo XVII, una era de conquistas de nuevas tierras y pugna por la supremacía, Anno 1602 propone colonizar islas, cuantas más mejor, logrando tener una población satisfecha con su nivel de vida y una carrera tecnológica adecuada a las necesidades de los colonos.









Con un simple barco cargado con herramientas, madera y comida, el jugador tendrá que construir un almacén, granjas de todo tipo, muelles de pesca, instalar leñadores y cazadores, canteras, casas, iglesias, mercados, escuelas... Todo lo necesario para crear una sociedad lo más autónoma posible, sin olvidar por ello que es necesario establecer relaciones comerciales con otras culturas e islas, manteniendo siempre unas relaciones diplomáticas aceptables hasta que llegue el momento en que, si se quiere, se construya un gran ejército y una flota para conquistar los territorios ajenos ya colonizados.

Aunque lo anterior es un burdo resumen que no da una idea fiel de lo que es Anno 1602, baste decir que posee la riqueza y profundidad de Civilization pero con la diferencia de ser en tiempo real, en 3D con perspectiva isométrica, y mucho más sencillo de manejar, controlar y dominar que el juego de Microprose. No es de extrañar que los alemanes estén fascinados con este título, y seguramente dentro de poco también lo estarán muchos españoles.

Cada vez son más los juegos que de alguna forma siguen los pasos de Civilization, aunque siempre tratando de dar un nuevo punto de vista a su particular filosofía e intentando ajustarse a las exigencias de tiempo real que requieren la mayoría de los jugadores.

Anno 1602

Editor: Sunflowers
Distribuidor: Infogrames

European Air War

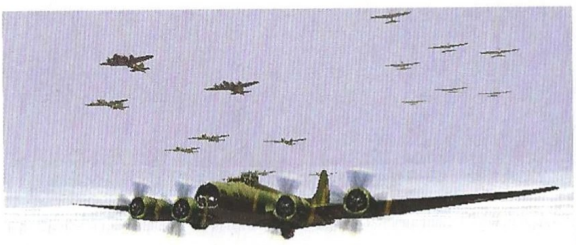
Los aficionados a los simuladores de vuelo llevan literalmente años oyendo hablar de este título, otrora conocido como 1943. Por fin Microprose cumple una promesa rota mil veces y lo lanza definitivamente

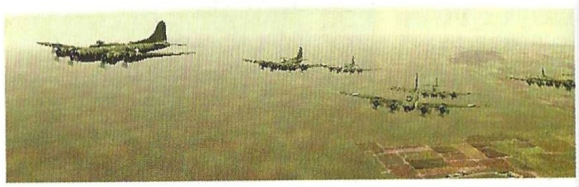
Por fin llegó la cosecha

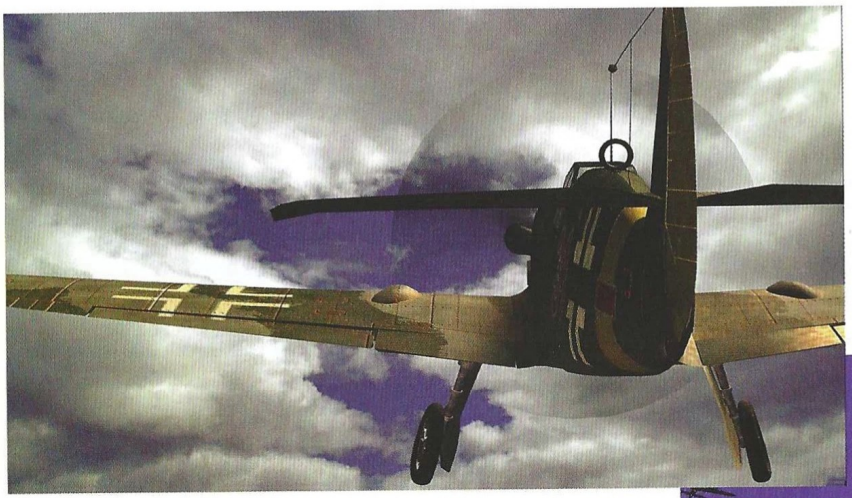
Muchos se preguntarán si la espera merecerá la pena, y los que no hayan oído hablar hasta hoy de este juego, quizá se planteen otra cuestión: ¿por qué tanto alboroto? European Air War pone al jugador a los mandos de 20 aviones (alemanes, ingleses y norteamericanos) diferentes durante el período más peligroso de la Segunda Guerra Mundial, con escenarios sobre Inglaterra, Francia y Alemania.

Todos los modelos de vuelo son auténticos, cabinas incluidas, durante una misión puede haber en el aire hasta 256 aviones, las misiones incluyen objetivos tan variados como escolta, intercepción, bombardeos y varios más; hay un modo campaña que permite escalar puestos y lograr el mando de un escuadrón, se han introducido vídeos reales de la época para apoyar el trasfondo histórico, y la opción multijugador permite misiones cooperativas. Y esto es sólo un pequeño aperitivo.

Las dos campañas son dinámicas, lo que significa que los resultados de cada misión afectarán al curso de los acontecimientos posteriores. El terreno es 3D recreado a partir de mapas históricos, y el modelo físico está a la altura de lo que cualquiera podría esperar de Microprose. Es difícil pensar en otro juego de similares características, y de aquí el revuelo. El mes que viene contaremos con todos los pormenores que, de buena tinta, sabemos que esperan muchos.







European Air War

Editor: Microprose
Distribuidor: Proein

DÍA-D

Unas horas antes
la 101 prepara el desembarco de Normandía

empire INTERACTIVE

P R O X I M A M E N T E

101 AIRBORNE

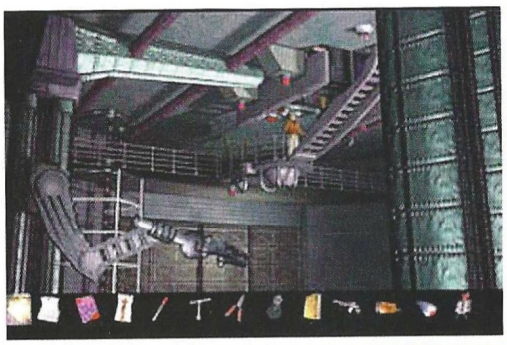
101 Airborne en Normandía

101 Airborne: unidad aerotransportada de élite del ejercito norteamericano. Su participación en el desembarco de Normandía fue decisiva para el éxito de la operación militar que marcó el final de la II Guerra Mundial.

dinamic MULTIMEDIA

www.dinamic.com
902 480 482

Nightlong: Union City Conspiracy



Mientras los productores habituales de aventuras gráficas empiezan a decantarse por otras cosas, las compañías que no tienen la más mínima tradición aventurera están intentando salvar el género.

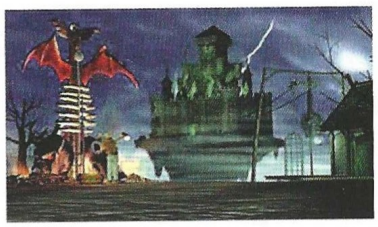
Nightlong: Union City Conspiracy

Editor: Team 17
Distribuidor: Proein

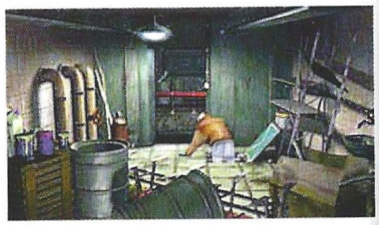
Aventura cyberpunk

Nightlong es una aventura gráfica ambientada en un mundo futurista de corte cyberpunk que presenta una historia de espionaje, corrupción, traición y conspiraciones. Las multinacionales con tecnología y ciencia controlan el mundo, ya no hay gobiernos, y el mayor país de todos, los Estados Unidos del Nuevo Orden, tiene un grave problema en su capital, Union City. Una megacorporación llamada Genesis lo controla todo. ¿Quién mueve los hilos?

Joshua Reev, un antiguo militar de 32 años, es detective privado. Hugh Martens, al mando de una unidad en la que Joshua sirvió durante cinco años, necesita de los servicios del investigador, pues sospecha que unos terroristas controlan una multinacional para llegar hasta él debido a ciertas conexiones secretas que tiene. Puesto que Martens le salvó la vida al detective hace años, éste no tiene más remedio que acudir en su ayuda.



Con estos cimientos, los 3 CD's de Nightlong resultan altamente prometedores. Su contenido: unas animaciones alucinantes, más de 80 localizaciones, miles de efectos de sonido y voces, decenas de puzzles y escenarios animados. Más de 40 horas de juego. La pregunta del millón: ¿saldrá en castellano?



Starsiege

Hasta no hace demasiado tiempo este juego iba a llamarse Earthsiege 3, pero debido a la increíble expansión del universo creado para él, se impuso un ligero cambio en la denominación de origen.

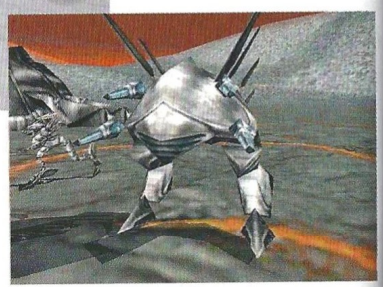
Starsiege

Editor: Dynamix
Distribuidor: Cendant

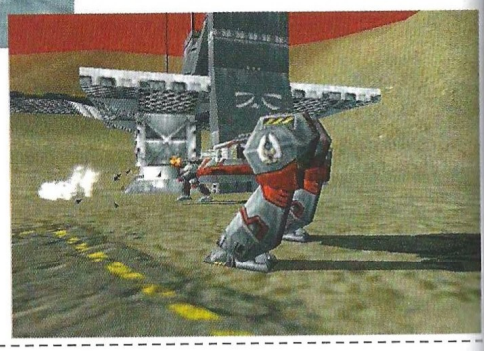
Más allá de las estrellas

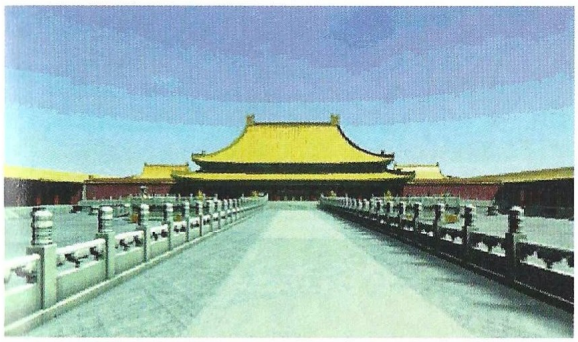
Siguiendo la tradición de Earthsiege, este nuevo juego pondrá al jugador al mando de un escuadrón de pilotos a los que tendrá que equipar y llevar a la batalla en unos impresionantes escenarios 3D. La filosofía del juego combina algo de Mechwarrior y Deadly Games.

Más de 45 misiones hiladas por un argumento componen el modo para un jugador, repartidos en entornos planetarios muy diferentes. Los posibles vehículos suman algo más de 30, e incluyen todo tipo de maquinaria para los medios habituales: tierra, mar y aire. Una pantalla táctica permitirá planificar cada misión y asignar órdenes antes de que ésta de comienzo, y una vez dentro, estallará el caos.



La oferta se completa con un grabador de partidas tanto en modo multijugador como para un jugador, de forma que se podrán reproducir fácil y comodamente las batallas más tarde. También habrá un editor de misiones para ampliar la vida del juego, y por supuesto, el servidor WON.net para jugar gratis en la red de redes.

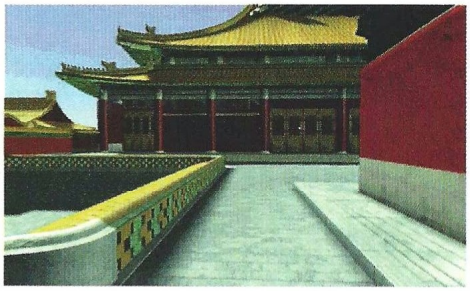


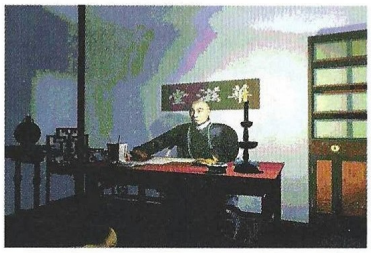


China: Crimen en la Ciudad Prohibida

El suspiro de la muerte

Repitiendo en la misma línea que las anteriores producciones, Cryo y su Omni 3D atacan de nuevo sin variantes. El juego es en esencia idéntico a Versalles y Egipto, con tintes educativos y gran base documental. El crimen será esta vez la excusa que te proporciona la productora para que te adentres en ese laberinto de edificios y traiciones. Muchos espacios vacíos, pocos personajes y la calidad acostumbrada en cuanto a los gráficos, son los elementos más destacados de ésta entrega. Parece ser que la compañía ha suprimido definitivamente el sistema de avance que navegaba de forma fluida entre pantallas, usado en Versalles y luego en Atlantis en menor medida, y que casi desapareció por completo en Egipto. Ahora las transiciones se llevan a cabo a través del clásico fundido de pantallas que, aparte de despistar en ocasiones, no crea un buen efecto de acabado. La música es un tanto soporífera y la ausencia de acción en casi todo el juego, promete un buen producto para quienes se llamen Job, o a falta de ese nombre, presuman de su mítica paciencia dada la lentitud con que se desarrollan los hechos. En cuanto a la precisión histórica y la representación de la ciudad: ¡chapeau!





Una trama de la que depende la vida de miles de personas se está fraguando en los mismos cimientos de China. La Ciudad Prohibida, ahora lo será más que nunca.

China: Crimen en la Ciudad Prohibida

Editor: Cryo
Distribuidor: Friendware

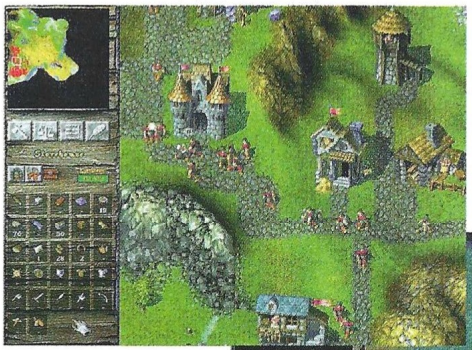
Knights and Merchants

Regreso a la Edad Media

La estrategia en tiempo real ha parecido abocada al militarismo durante algo más de dos años, y pocos títulos han conseguido distanciarse de esto obteniendo un buen resultado de ventas. Knights and Merchants pretende ser acogido entre todos los jugadores, tanto los que gustan de las batallas como los que disfrutan simplemente construyendo.

Esto se traduce en dos aspectos fundamentales del juego: la creación de una comunidad capaz de sustentarse por sí misma, y el entrenamiento de un ejército que pueda hacer frente a cualquier amenaza. Para lograr lo segundo, es imprescindible lo primero. Utilizando desde una escuela a un fuerte, pasando por granjas de grano y uvas, corrales de cerdos y charcuterías, establos y curtidores de pieles, mineros y herreros, y muchas otras estructuras, el jugador tendrá que realizar una gestión impecable de su ciudad para mantener a un ejército que le permitirá librarse de belicosos vecinos y conquistar nuevos territorios.

A pesar de la aparente complejidad de todo ello, el interfaz es tan sencillo que incluso un niño pequeño podría aprender a manejarlo todo en pocos minutos, y además, el juego tiene la virtud –por llamarlo de alguna forma– de hacer que las horas se pasen volando ante el ordenador.

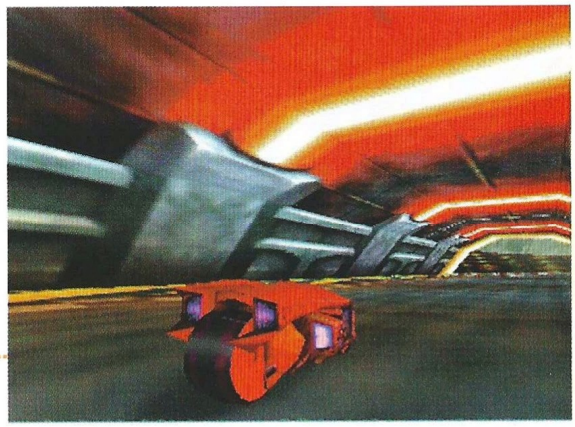


Meses atrás te hablamos ya de este juego. Ahora, muy cerca ya su lanzamiento, profundizamos un poco más en sus características.

Knights and Merchants

Editor: Top Ware
Distribuidor: Top Ware

Extreme-G2



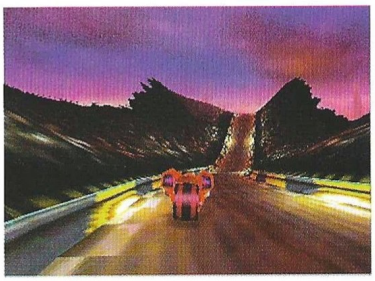
Procedente de un juego de consola editado el año pasado, Extreme-G2 se ha creado también para PC ampliando el escaso pero intenso catálogo de Acclaim.

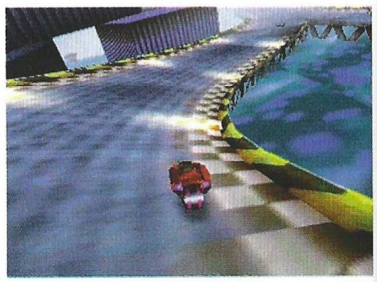
A toda pastilla

Carreras de vehículos futuristas. ¿Qué contar a estas alturas? En el caso de Extreme-G2, hay unas cuantas cosas que decir. Un total de 36 circuitos que inevitablemente recuerdan POD y Megarace 2 –eso sí, con más entornos diferentes que ambos juegos juntos– serán escenario de una competición muy veloz con espectaculares despliegues gráficos y sonoros densamente salpicados por atronantes efectos especiales de todo tipo.

Cada una de las motos tiene unas características diferentes, no sólo en cuanto a aspecto se refiere, sino también a nivel de control y comportamiento. Todas ellas tendrán piloto, y por supuesto, habrá 3 motos y otros tantos pilotos ocultos en el juego. Se podrá ajustar el ángulo de la cámara a voluntad, y se ha implementado un modo fantasma que funciona igual que el que incluía POD.

La modalidad multijugador incluirá un emocionante mano a mano, campeonato y una arena de combate, y teniendo en cuenta los numerosos y variados power-ups y armas que se pueden conseguir, a buen seguro enganchará a quien pueda disfrutarla.





Extreme-G2

Editor: Acclaim
Distribuidor: New Software Center

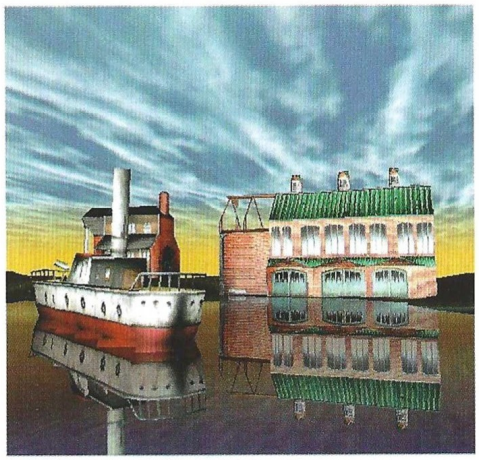
Riverworld

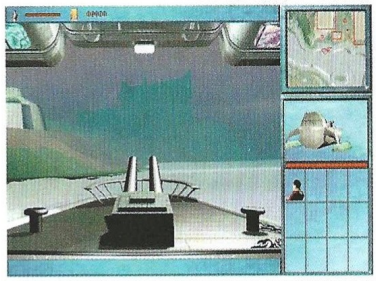
Estamos en pleno apogeo de lanzamientos reales de títulos que debieran haber salido ya en el pasado, y éste, inspirado en la obra de Philip José Farmer, no es excepción a esta teoría.

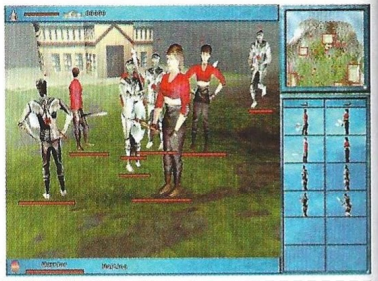
Más vale tarde que nunca

Más estrategia en tiempo real y en 3D, pero ambientada en las extensas novelas de ciencia ficción de un prestigioso autor en Europa. El objetivo esta vez es recuperar un planeta y salvar al mismo tiempo el presente, pasado y futuro de la Humanidad.

A diferencia de otros juegos en los que la construcción y la gestión pesan sobre cualquier otro aspecto, con unidades totalmente neutras, en Riverworld las personas serán un factor importante, porque cada una tiene unas habilidades diferentes de las de su vecino y puede realizar un trabajo mejor que otro. Más de 100 personajes diferentes, todos ellos modelos 3D animados con captura de movimiento real, serán la herramienta primordial para reconquistar un vasto planeta y progresar a lo largo de once eras tecnológicas. Cientos de objetos y vehículos que descubrir, inventar y utilizar... Ciertamente prometedor.

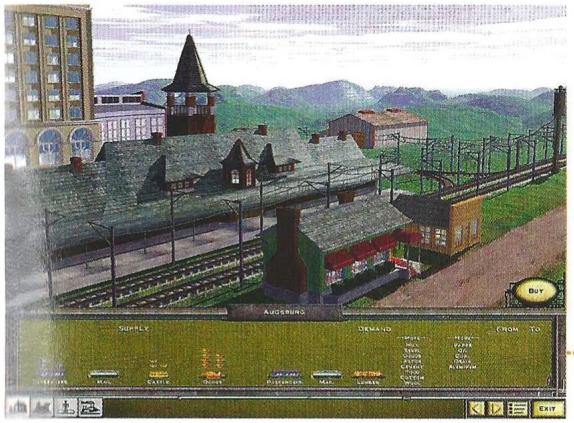






Riverworld

Editor: Cryo
Distribuidor: Friendware



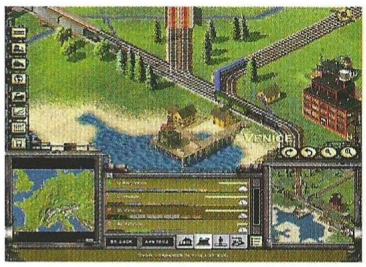
Railroad Tycoon II

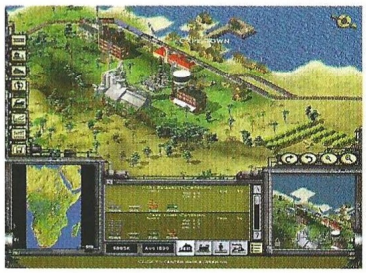
A todo tren

Sin embargo, el paso del tiempo impone nuevos desafíos, y además de construir trenes y realizar una relativa gestión económica, ahora habrá que profundizar aún más en tecnologías y un grueso modelo financiero que afortunadamente podrán eliminar quienes quieran limitarse a jugar a los trenes.

Comprar y vender acciones, establecer calendarios y rutas de trenes, planificar y efectuar el tendido de los raíles, construir estaciones y comprar compañías, serán algunas de las actividades más comunes para el jugador de Rail Road Tycoon II. Si todo esto es demasiado para él, sólo tiene que contratar un director general y dejar que él haga el trabajo sucio, mientras el jugador disfruta de la parte divertida. Si el director no funciona bien, se le despide y en paz. Otro lo hará mejor.

La posibilidad que quizá resulte a priori más interesante para quienes recuerden el primer juego, es la –ya imprescindible– opción multijugador, que permitirá participar hasta un total de 15 personas en una misma partida, compitiendo en tiempo real por conseguir la supremacía ferroviaria.





Ha llovido bastante desde Railroad Tycoon, pero el modelo del juego sigue vigente y no está tan machacado como los Sim City y demás maravillas del pasado hoy ya bastante desfasadas.

Railroad Tycoon II

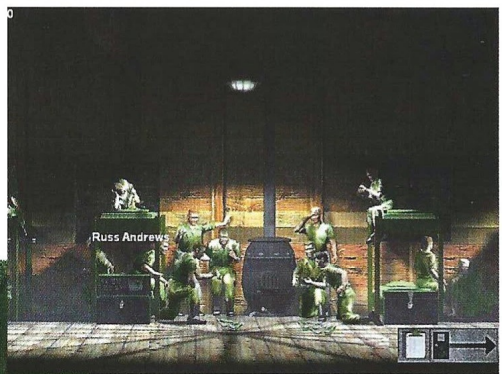
Editor: Pop Top
Distribuidor: Proein

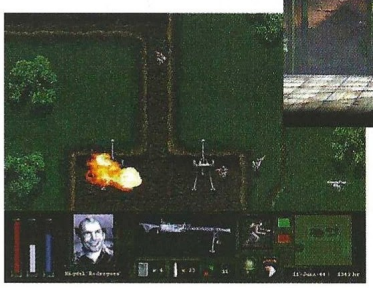
101: The 101st Airborne in Normandy

Commandos funciona

Dirigir a un escuadrón de 18 paracaidistas no es tarea fácil, y mucho menos durante el Día D en Normandía. Si además hay que preocuparse de todo, desde el próximo ataque a qué habrá para cenar, la cosa se complica mucho más, si bien precisamente en esto residirá la riqueza del juego.

Inspirado por un famoso escuadrón histórico, este título ofrecerá unos números mareantes a todos los niveles: 9 campañas con 21 misiones cada una, hasta 140 soldados enemigos en una sola campaña, 82 soldados entre los que elegir, 13 zonas de combate diferentes, un modelo de daños corporales que tiene 47 puntos distintos en el soldado para infligir heridas, más de 1400 animaciones, 40 secuencias 3D no interactivas...



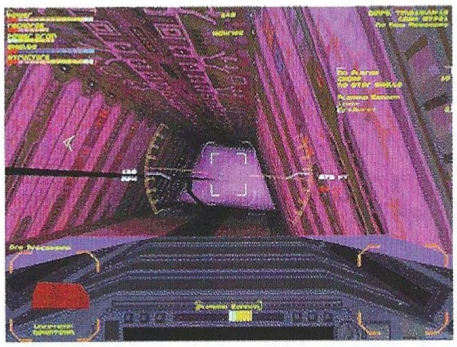


Y en medio de este mare magnum de números, equipos y armamento históricos, campañas aleatorias para aumentar la rejugabilidad, topografía del terreno auténtica, tener que cuidar a los heridos o reunir a un grupo que se ha dispersado al saltar, y además, tener que vencer al enemigo. Toda una joya para los maníacos de las batallas históricas.

Ahora que un juego español ha tenido un notable éxito en todo el mundo empleando una combinación única, muchas compañías intentan hacer complejas variaciones.

101: The 101st Airborne in Normandy

Editor: Empire
Distribuidor: Dinamic Multimedia



Hardwar

Hace mucho, mucho tiempo, Gremlin presentó Hardwar en sociedad, aunque el juego era tan denso que simplemente dejó un cierto regustillo a título prometedor y bastante incertidumbre.

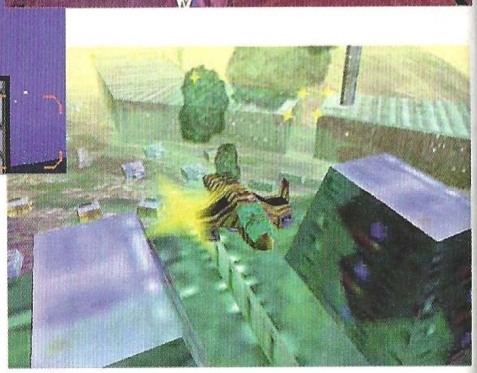
Hardwar

Editor: Gremlin
Distribuidor: Arcadia/Infogrames

El futuro está vivo

Convertido ya en una realidad, y aunque no resulta fácil abstraerse de su densidad, Hardwar aclara ya muchas cosas, aunque también abre cientos de interrogantes debido a su impresionante diseño. Se trata de un mundo futurista en el que de forma similar a como ocurriera en Daggerfall, el jugador tiene una libertad absoluta de acción y operación a los mandos de su nave. Puede comerciar, aceptar trabajos, enfrentarse a mafias, trabajar para el gobierno... Todo vale y es posible.

Por ello resultará difícil clasificar este juego dentro de una categoría específica. Hardwar tiene tantos niveles de juego, entendiendo los niveles como capas de profundidad, que resulta increíble, y es inevitable dejarse llevar por el mundo de Titan y desaparecer ante el ordenador durante horas que parecerán segundos. Es imposible tratar de contar mucho más en pocas líneas, pero en unas semanas tendrás todos los pormenores de este juego para saber con total exactitud de qué se trata.



Speed Busters

Todos los años por estas fechas suele ocurrir lo mismo: se produce una auténtica avalancha de juegos de carreras que a lo largo de tres o cuatro meses inundan las estanterías de las tiendas.

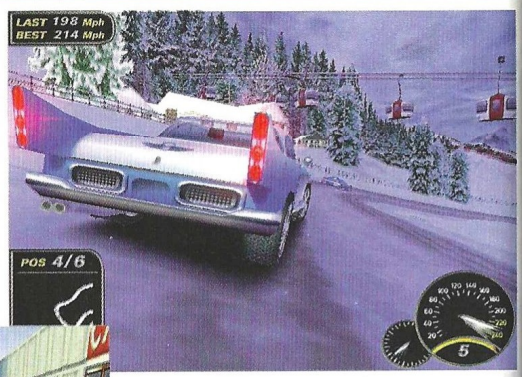
Speed Busters

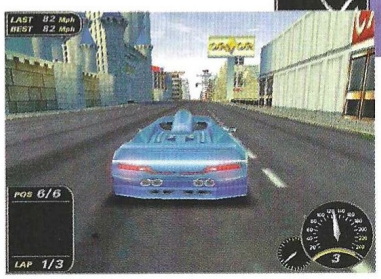
Editor: Ubi Soft
Distribuidor: Ubi Soft

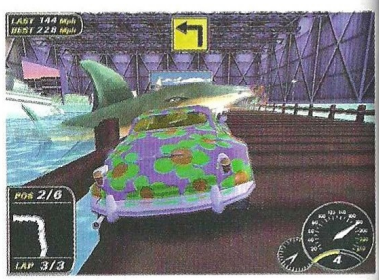
Una carrera diferente

Si bien muchos de estos juegos abundarán en temáticas y sistemas ya empleados en títulos anteriores, algunos intentarán hacer algo diferente, como es el caso de Speed Busters. Una carrera de coches ha de ser trepidante, contar con una buena banda sonora, soportar tarjetas 3Dfx, tener unos circuitos impresionantes, y permitir al jugador hacer auténticas barrabasadas si existe un modo arcade.

Estos elementos son fáciles de encontrar en Speed Busters, que a ritmo de rock permitirá pilotar varios vehículos norteamericanos de los años 50 y 60 por seis entornos realistas repletos de sorpresas, como los estudios de la Universal en Hollywood con personajes como tiburón, King Kong o el T-Rex de Parque Jurásico. Para los mejores pilotos habrá premios que ofrecerán la posibilidad de realizar mejoras sobre el coche, de forma que en una competición continua, un buen conductor se encontrará en superioridad de condiciones. A todo ello Ubi ha incorporado las diversas tecnologías con que ha experimentado hasta ahora, como el comportamiento de F1 Racing Simulation para los coches y el modelo de daños de POD. Sin duda éste será uno de los que merezcan la pena, al menos por variar el patrón habitual del género.





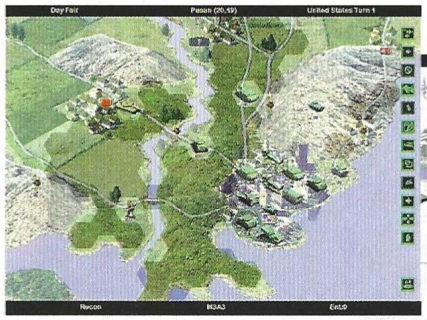


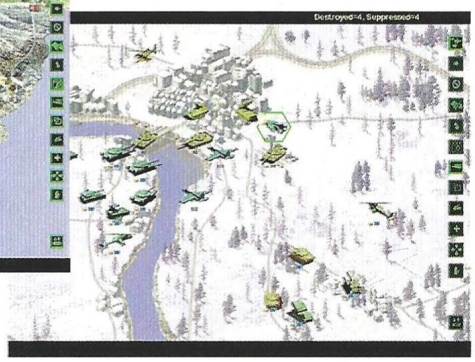
People's General

Del pasado al futuro

En el año 2005, China ataca Taiwan ante el imparable crecimiento comercial de este pequeño país, que amenaza con rivalizar con la principal potencia oriental. En menos tiempo del que se tarda en decir "SSI", 19 países se ven implicados en el conflicto.

People's General es la segunda entrega de la serie Living Battlefield, iniciada con Panzer General II. Más de 200 fuerzas diferentes pertenecientes a 19 países estarán a disposición del jugador en escenarios que incluyen grandes zonas de Corea, Siberia, los Urales, Ucrania y el sudeste asiático. Para conocer las posibles mejoras que haya podido sufrir el núcleo de Panzer General II faltan unas semanas nada más, pero todo apunta a que será poco más que una expansión de este juego. Esto no significa mucho, ya que a quienes no gustan de los wargames, les dará igual, y a los aficionados también porque es lo que esperan ansiosos durante meses.





La editora por excelencia de wargames abandona temporalmente la Historia para acercarse al nuevo milenio con un look diferente, aunque parece que bajo la piel de cordero estará el mismo lobo.

People's General

Editor: SSI
Distribuidor: Proein

La guerra de moda

World War II Fighters

Y puestos a seguir modas, y teniendo en cuenta que en Jane's no se produce otra cosa que no sean simuladores, ellos también aportarán su versión del conflicto más grave del siglo que termina. En medio de una auténtica orgía visual, el jugador podrá pilotar siete aviones (P-38J, P-47D, P-51D, Spitfire F.IX, Bf 109G-6, Fw 190A-8 y Me 262) pertenecientes a los dos bandos del conflicto. Diferentes niveles de dificultad y una serie de misiones de entrenamiento, permitirán que cualquier jugador pueda hacerse con el control.

En cuanto a la física y el modelo de simulación, son exactamente los mismos a que Jane's tiene acostumbrados a sus seguidores, si bien se introduce un nuevo sistema 3D escalable que permite obtener un mayor realismo visual, sobre todo en el caso de los aviones. Entrevistas con pilotos de aquella guerra, efectos especiales, cabinas individuales 3D y una topografía perfecta para el combate casi a ras de suelo completarán la oferta junto con una campaña que tendrá múltiples ramificaciones, intentando con ello aumentar las posibilidades de rejugar el título varias veces. La opción multijugador tendrá acceso al servidor exclusivo de Jane's en Internet.

Primero fueron los vuelos comerciales, después la Primera Guerra Mundial, luego la Segunda y más tarde los conflictos modernos. Ahora la Segunda Guerra Mundial vuelve a estar de moda...

World War II Fighters

Editor: Jane's
Distribuidor: Electronic Arts

Es imposible resistirse a ella. Su presencia levanta pasiones, y el fenómeno que se ha generado en todo el mundo escapó hace mucho tiempo del control de sus creadores: una película, toneladas de productos de Lara Croft, un grupo de música que ha metido a Lara en su último vídeo, modelos y actrices que se hacen pasar por ella...

Al tercer juego... resucitó

TOMB RAIDER III
ADVENTURES OF LARA CROFT

Seria competidora de Indiana Jones, Lara Croft vuelve con renovadas energías y una aventura mucho más larga e intensa que las anteriores. Después del amago de Tomb Raider II, Core Design ha creado un juego nuevo de verdad.

La primera entrega de Tomb Raider nos convenció mucho y es innegable que sentó un precedente y casi un nuevo género que muchos han intentado copiar desde entonces. Tomb Raider II, a pesar de su éxito comercial, parecía simplemente el disco de misiones de Tomb Raider que Core Design había prometido y que jamás fue editado. Por fin, Tomb Raider III es de verdad un juego nuevo, aunque evidentemente forma parte de una serie y por tanto es también una secuela, pero los cambios y mejoras son tan radicales que es de justicia quitarse el sombrero.

Manteniendo los mejores elementos de sus predecesores, como la especial atmósfera, los inmensos niveles, la exploración, la resolución de puzzles, la acción y el uso de vehículos, Adventures of Lara Croft tendrá un equilibrio perfecto entre exploración y acción, integrándose dentro de estos dos aspectos todos los demás.

La novedad más notoria reside en la no linealidad de los niveles: una vez terminado el primero, se podrá acceder a cualquiera de los tres siguientes de forma indistinta, y completados estos, el último y más difícil. Son cinco aventuras independientes con una conexión que hace que todas encajen como las piezas de un puzzle. Algunas de las modificaciones del juego radican en el interfaz y en la introducción de un nivel de dificultad. En el modo fácil se podrá salvar en cualquier sitio, mientras que en el difícil será necesario encontrar unos cristales para poder salvar. Pero vayamos por partes.

Los nuevos escenarios cuentan ahora con iluminación dinámica coloreada y un nuevo sistema de polígonos para recrear el paisaje

El guión

"Cuando los marineros llegaron al altar donde el meteorito aún estaba incrustado en la tierra, encontraron y se llevaron los cuatro artefactos que allí había... Uno de ellos escribió un diario durante el viaje de vuelta a Inglaterra... Sólo él llegó a casa."

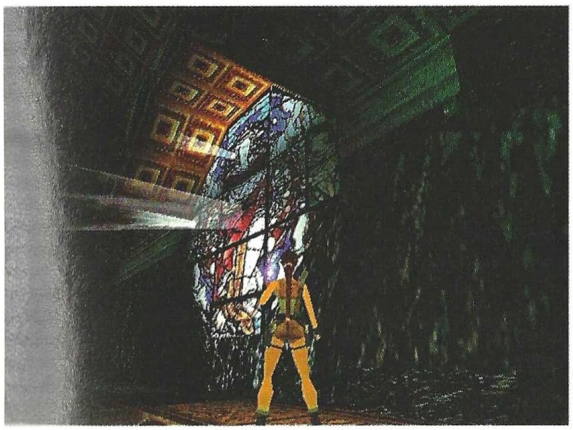
En el presente, una compañía de investigación empieza a excavar en el hielo. Las lecturas tomadas de la roca indican rastros de una materia desconocida. Sometida a todo tipo de pruebas, dicha materia resulta tener el potencial de multiplicar y alterar ciertos genes responsables de la estructura de los organismos vivos, alteraciones que dieron lugar a una mayor diversidad de formas de vida. En el interior de esta roca estaban los descubrimientos genéticos más importantes desde Darwin. En el hielo también estaba el cadáver de un europeo perfectamente preservado, y junto a él, grabado el nombre del barco en que navegó. Rastreando su paradero con esta información, los investigadores localizan el diario de su compañero y empiezan a buscar los artefactos robados por los marineros.

Mientras tanto, Lara se encuentra en la India buscando uno de estos objetos, absolutamente ignorante de la historia de los marineros y el meteorito. Sólo sabe que el folclore local afirma que el objeto posee grandes poderes, y que ha sido reverenciado por las tribus durante muchos años.

Un mundo más vivo

Y así da comienzo la nueva aventura de Lara Croft, representada ahora en escenarios 3D que cuentan con iluminación dinámica coloreada y un nuevo sistema de polígonos para recrear el paisaje que permite el uso de superficies más suaves y estructuras arquitectónicas como cúpulas, arcos y techos abovedados, así como estructuras orgánicas y suelos rocosos. Las paletas de texturas cuentan con una mayor variedad y resolución, y los efectos visuales han crecido en cantidad y calidad. El agua se mueve, hace espuma, tiene transparencias y produce reflejos, y las luces juegan un papel bastante importante en más de un punto del juego.

Este lavado de imagen no se ha detenido solamente en los aspectos estáticos de los escenarios, sino que ha ido un poco más lejos intentando hacer que los diferentes entornos parezcan vivos. Para ello se han introducido elementos como hojas que revolotean por el suelo empujadas por el viento, huellas de pisadas en la nieve y la arena, efectos climatológicos como lluvia, niebla, viento y nieve, corrientes de agua que empujan a Lara, pájaros revoloteando en algunos lugares, y un sistema de partículas empleado, entre otras cosas, para todas las llamaradas.



Más movimientos

Llama poderosamente la atención la sobredosis de posibilidades de movimiento que tiene Lara en Tomb Raider III. Además de los ya conocidos como empujar y tirar, saltar y dar volteretas, trepar y descolgarse, se introducen varios que darán mucho más juego. Por ejemplo, Lara podrá rodar a gran velocidad durante unos segundos para evitar trampas con temporizador o colarse por puertas que se cierran, agacharse para evitar misiles o gatear para entrar en lugares muy estrechos, balancearse en una liana y saltar a la siguiente, intentará abrir las puertas cerradas usando el picaporte en lugar de limitarse a decir que no puede, podrá esquivar bajo el agua, y golpear puertas en mal estado para derribarlas.

No hace falta ser un genio para imaginar unas cuantas situaciones creadas especialmente para estos movimientos, y por supuesto así se ha hecho para que el jugador sienta más viva a Lara, aumentando su credibilidad como modelo de cuerpo humano articulado. Esto se verá apoyado en una mayor naturalidad de los movimientos: si Lara tiene que coger una llave de una mesa, lo hará desde el suelo, sin necesidad de saltar sobre ella para agacharse.

Enemigos más listos

Un complejo sistema de inteligencia artificial controlará la generosa variedad de enemigos en Tomb Raider III, logrando un comportamiento muy por encima de la media vista hasta ahora dentro de la propia serie y otros juegos. Por ejemplo, no es buena idea adentrarse en el agua si Lara está sangrando, porque las pirañas acuden rápidamente al olor de la sangre. Asustar a un grupo de monos la primera vez que se acerque a Lara puede ser tan fácil como disparar al aire. La segunda quizá haya que matar a uno para que se vayan, pero la tercera será un auténtico infierno. Manadas de tigres y bandadas de aves, cada una con su particular estilo de ataque, son otros ejemplos de enemigos animales. El uso de bengalas es buena idea en caso de encontrar criaturas que tienen miedo de la luz.

Los enemigos humanos tendrán un papel más intenso: caníbales de dos metros y medio en el Pacífico deseando merendarse a Lara, buzos armados con arpones, mercenarios y guardias en el Área 51... Todos con una inteligencia artificial propia y diferente que marcará pautas de comportamiento distintas según el caso y el entorno. Se producirán situaciones en las que un enemigo huirá para avisar a otros o dar la alarma en lugar de limitarse a disparar, y en otros lugares un disparo podría atraer la atención de algún indeseable.

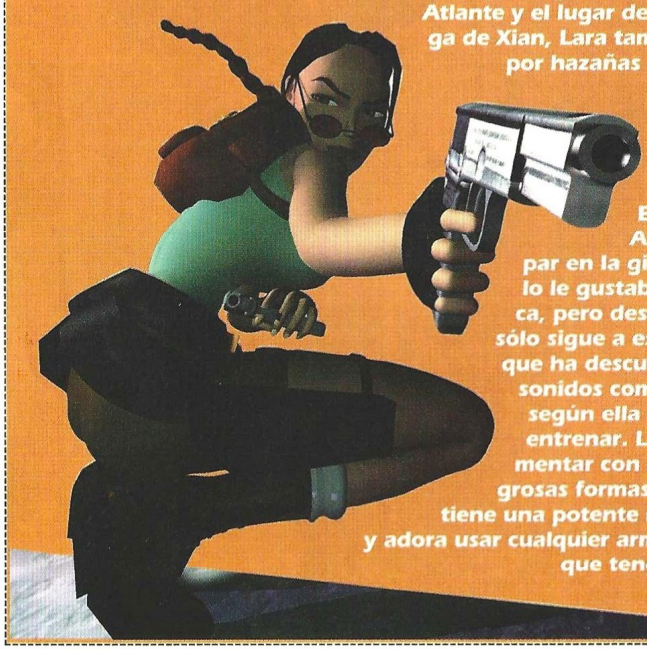
Biografía de una heroína

Lara Croft nació el 14 de febrero de 1968 en Wimbledon, Londres. Estatura media, morena y ojos marrones. Hija de un aristócrata, tuvo un tutor privado hasta los once años, siguió su formación en Inglaterra y terminó con tres años en Suiza. Nunca le gustó jugar en equipo, y descubrió la escalada al filo de los 18 años en Gordonstoun. Casi al mismo tiempo se apuntó a unas clases de tiro, pero fue expulsada por demostrar un "interés excesivo". Afortunadamente para ella, la fuerza que cobraron sus dedos con la escalada le vendría muy bien más tarde cuando empezó a abusar del gatillo.

Su pasión por el riesgo nació al descubrir las montañas de Escocia durante sus estudios en Gordonstoun, y más tarde, al terminar en Suiza, tomó clases de esquí y se fue al Himalaya de vacaciones para afrontar nuevos retos en este deporte. El avión de vuelta a casa se estrelló y Lara fue la única superviviente. Dos semanas más tarde llegó a una aldea, y al regresar a casa su familia descubrió que en ella se había producido un profundo cambio. La joven ya no soportaba la sofocante alta sociedad británica, y pronto fue repudiada por su familia por no adaptarse al estilo de vida que querían para ella.

Cuando está en Inglaterra, Lara vive en su mansión de Surrey, heredada hace muchos años, y allí acumula todos los objetos encontrados en sus viajes. En los jardines se ha hecho construir un circuito de entrenamiento. Para mantener su particular estilo de vida, Lara escribe libros de aventuras y viajes, con títulos como "Un dinosaurio quiere comerse mi cabeza" y "Cómo matar a un Bigfoot". Suele quejarse de no tener tiempo para escribir. El saqueo de tumbas no es un trabajo para ella, simplemente una forma de vida.

Además de sus notables descubrimientos arqueológicos, como la pirámide Atlante y el lugar de reposo de la Daga de Xian, Lara también es famosa por hazañas como hacerse el circuito de Tierra del Fuego en un tiempo récord y cazar al Bigfoot en Estados Unidos. Antes de participar en la gira de los U2, sólo le gustaba la música clásica, pero desde entonces no sólo sigue a este grupo, sino que ha descubierto nuevos sonidos como el trance, que según ella es perfecto para entrenar. Le gusta experimentar con nuevas y peligrosas formas de transporte, tiene una potente motocicleta, y adora usar cualquier arma de fuego que tenga a mano.



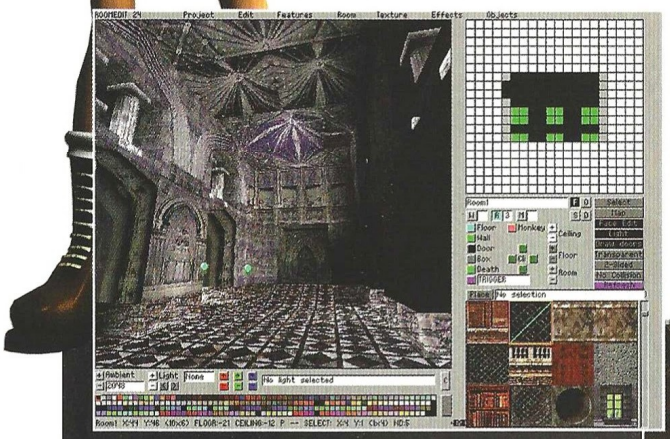
TOMB RAIDER III
ADVENTURES OF LARA CROFT

Lara se adentrará en las salvajes junglas de la India para viajar más tarde a las Islas del Pacífico Sur, al Area 51 en Nevada, a Londres y por último a la Antártida

Trampas y puzzles

Algo que resultaba un tanto irritante en las anteriores entregas de Tomb Raider era la existencia de algunas trampas que no venían a cuento y no tenían sentido en el entorno en que se encontraban. Algo parecido sucedía con ciertos puzzles.

El equipo de diseño ha tenido esto en cuenta y ha trabajado en conseguir una integración lo más realista posible de los mecanismos habituales de la serie y algunos más. En la Antártida sería absurdo encontrar arenas movedizas como en el Pacífico Sur, pero sin embargo es fácil que se resquebraje el hielo bajo los pies de Lara. Dentro del Área 51, es lógico que la seguridad sea máxima, así que habrá haces de láser que barrerán determinadas zonas, cañones en los techos y una fuerte vigilancia armada con patrullas que realizan siempre el mismo recorrido.

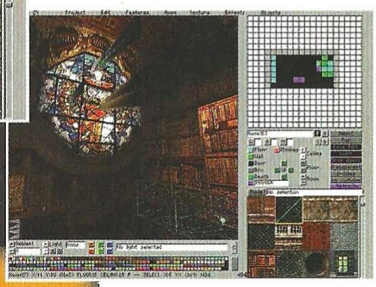


Cinco escenarios

A la hora de planificar los juegos de Tomb Raider, lo primero es decidir qué lugares visitará Lara Croft. Una vez aclarado este punto, los guionistas tienen la ardua tarea de escribir una historia que conecte adecuadamente los diferentes países en que transcurra la acción.

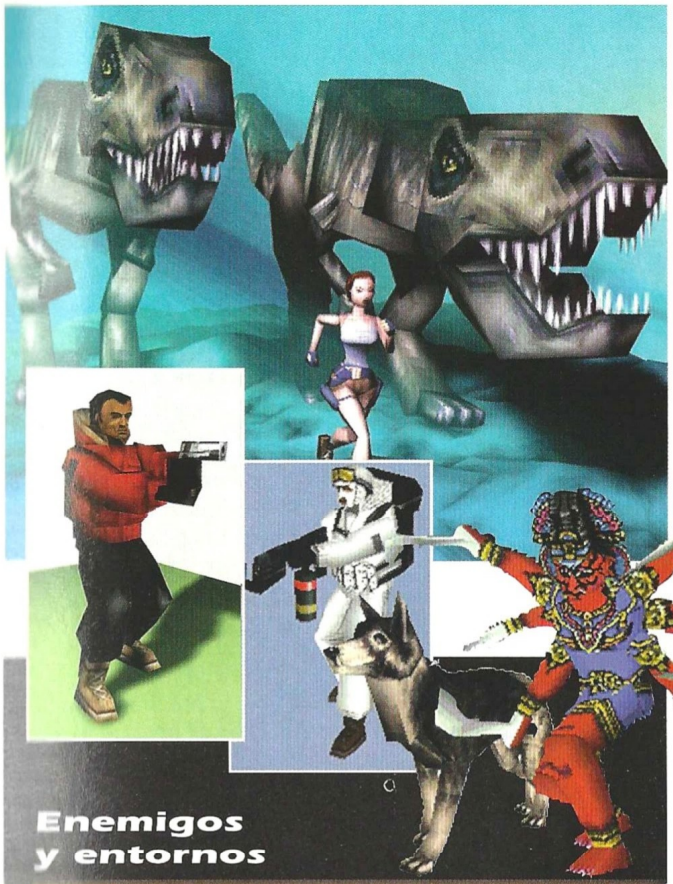
Buscando los objetos del altar, que en realidad era el propio meteorito, y los artefactos cuatro pedazos de él, Lara se adentrará en las salvajes junglas de la India para viajar más tarde a las Islas del Pacífico Sur, al Área 51 en Nevada, a Londres y por último a la Antártida. Entre todas estas zonas sumarán veinte niveles con numerosas ramificaciones, y aunque las decisiones tomadas durante el desarrollo de cada uno de ellos no afectarán al resultado final del juego, sí pueden tener ventajas y desventajas, como recompensas al riesgo en forma de armas y bengalas, o mayores dificultades para superar determinados obstáculos naturales.

Core Desgin confía plenamente en esta nueva entrega de Tomb Raider, y admite que la segunda no era todo lo buena que debiera haber



Más grande y complejo

Las imágenes del editor con que se han creado los escenarios de Tomb Raider III demuestran que se ha optado por eliminar los parcos gráficos que se pudieron ver en las entregas anteriores, para dar paso a nuevos y espectaculares decorados ricos en detalles que impresionan bastante, sobre todo vistos con una tarjeta 3Dfx. Londres será el nivel más significativo en este aspecto. Asi mismo, los espacios son más variados, desde grandes superficies abiertas a estrechos conductos de ventilación, y dan lugar a más juego con los nuevos movimientos de Lara.



Enemigos y entornos

Además de las cualidades de los enemigos ya comentadas en estas páginas, hay que resaltar algo que parece obvio pero que no sucedía exactamente así en las entregas anteriores, y es que cada zona de juego tendrá una serie de enemigos coherentes con el entorno en que se desenvuelva la acción. La Antártida, India, Londres, el Área 51 y una isla del Pacífico Sur contarán con hombres y criaturas que cabría esperar en esos ambientes, aunque evidentemente existen ciertas licencias artísticas como los dinosaurios, que parecen estar hasta en los cereales.

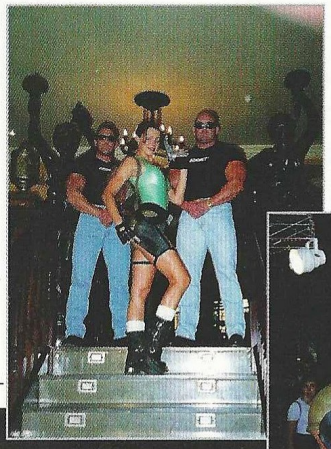
sido. Aunque un año puede parecer poco tiempo para rehacer un programa, más del 80% del código fuente es nuevo, y sólo hay que cargar el juego para comprobar la fluidez del movimiento y la animación incluso en los escenarios más complejos. El mes que viene es el señalado para el lanzamiento de Tomb Raider III: Adventures of Lara Croft, aunque su en-

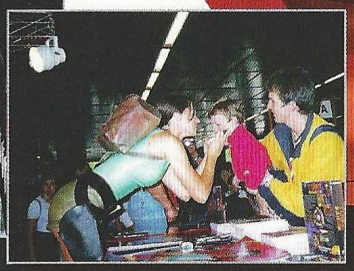
YA ESTA CERCA
LA AVENTURA GRAFICA
MAS ALUCINANTE QUE JAMAS
HAYAS IMAGINADO

RING
EL ANILLO DE LOS NIBELUNGOS

arxel tribe
CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT
multimédia
Friendware
www.friendware-europe.com

TOMB RAIDER III
ADVENTURES OF LARA CROFT

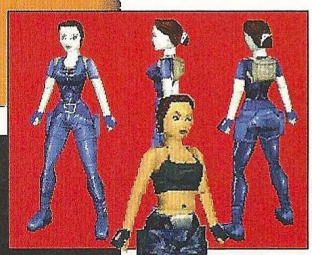




Aunque un año puede parecer poco tiempo para rehacer un programa, más del 80% del código fuente es nuevo

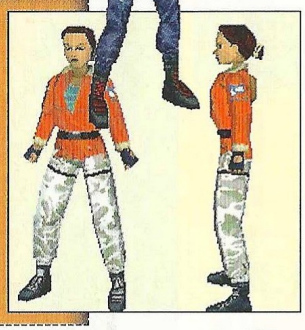
Lara Croft en España

Core Design trajo a Lara Croft (Nell McAndrew) a Madrid para presentar Tomb Raider III. El día 18 se hizo una presentación para los medios de comunicación en un restaurante, y el 19, en unos grandes almacenes, Lara firmó autógrafos y posó para todos los curiosos que quisieron acercarse por allí. En la rueda de prensa, la treintañera más impresionante del sector habló de sus ilusiones, su trabajo como modelo, actriz y presentadora, y del papel que interpreta encarnando a Lara Croft en las presentaciones que organiza Core Design.



Cómo acallar ciertas quejas

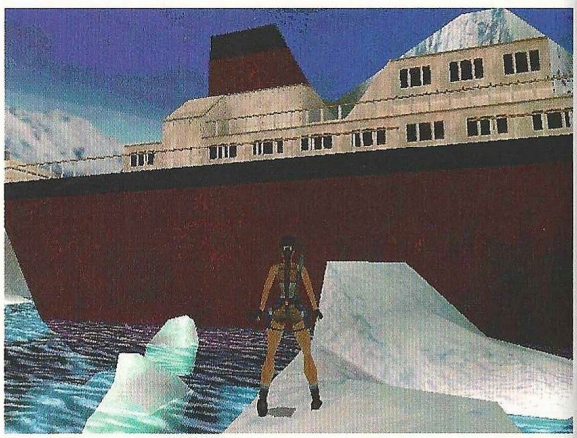
Entre los jugadores y revistas diversas surgieron varias quejas con Tomb Raider y Tomb Raider II, relacionadas siempre con los modelitos que vestía Lara Croft en el juego. En el primero porque sólo era uno, y en el segundo porque los cambios eran ínfimos. Pues bien, como se puede comprobar, ahora utilizará casi un modelo para cada zona del mundo que recorra, así que nadie volverá a hablar ya de los vestidos de Lara salvo para comentar lo bien que le sientan.

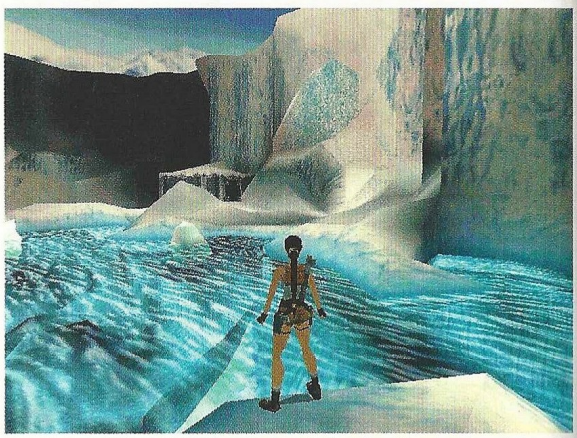


Los nuevos vehículos

Ya en Tomb Raider II se introdujo el uso de vehículos, como la famosa lancha del nivel de Venecia. Sin embargo, en Adventures of Lara Croft se ha mejorado enormemente este elemento de juego con la inclusión de una canoa, una moto de cuatro ruedas, una vagoneta de mina, un propulsor subacuático y un vehículo de nieve. Evidentemente, cada uno de ellos estará disponible en un entorno muy determinado y diferente a los demás.

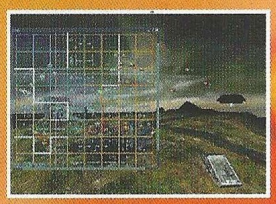
carnación humana, Nell McAndrew ya ha visitado España en septiembre para presentar el juego en sociedad. En cuanto a si habrá o no un Tomb Raider IV, todo depende de muchas cosas, y en buena medida de la película que prepara la Paramount. Aunque aún no hay nada definitivo, se rumorea que Elizabeth Hurley podría interpretar a Lara Croft. La alegría que esta producción ha provocado en Core y Eidos está teñida por un razonable nerviosismo, ya que si la película resulta un desastre, adiós al fenómeno Lara Croft. En cualquier caso, Core Design tiene poder de decisión sobre el guión (ya han rechazado dos), y también sobre la actriz que interpretará a Lara.

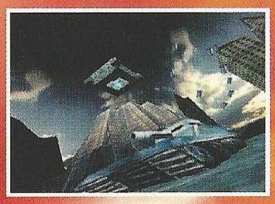
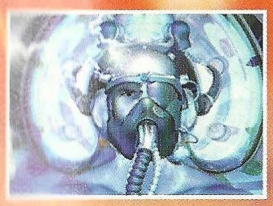




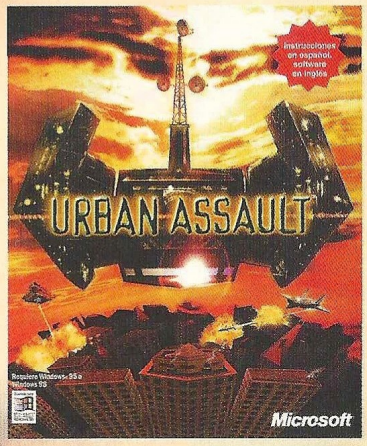
Microsoft Urban Assault

Acción y estrategia en tiempo real.



Bienvenido a la frontera del Apocalipsis.



Urban Assault combina un alto contenido estratégico, acción y realismo, con espectaculares gráficos 3D y capacidad "multiplayer" para que te sumerjas ya en el Apocalipsis. Contarás con más de 15 tipos de vehículos y tendrás 35 variedades de enemigos. Mapa transparente para controlar el juego. Estrategia en tiempo real y avanzada AI (inteligencia artificial). Gráficos 3D (con soporte 3D, pero éste no es requerido). Multiplayer: 4 en red, 2 en Internet con matchmaking gratuito en www.zone.com.

7.990 Ptas.*

Para más información, llama al teléfono de Atención al Cliente: 902 197 198
Visita nuestra web www.eu.microsoft.com/games/urbanassault

Microsoft®
¿Hasta dónde quieres llegar hoy?

Los juegos del mañana, hoy

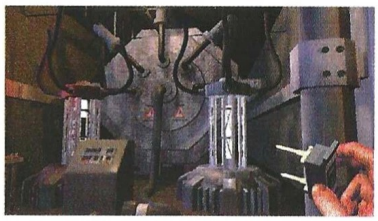
A primeros de septiembre se celebró en Londres la feria anual europea, el ECTS, donde se presentaron prácticamente todos los juegos que saldrán los próximos meses y algunos que no se podrán ver hasta el año que viene.

De entre los cientos de títulos presentados hemos querido extraer los más prometedores de cada género, pero hemos dejado fuera muchos de los que ya te hemos hablado en pasadas ediciones de Computer Gaming World, como Indiana Jones and the Infernal Machine, Lands of Lore 3, Abe's Exodus, y una larga lista que ya conoces de una u otra forma.

La tendencia general obliga a pensar que quien no tenga tarjeta 3Dfx ya puede ir olvidándose de jugar nuevos títulos en muy poco tiempo, y que además hay que ir pensando en ampliar la memoria RAM a 32 MB como mínimo y poner un procesador Pentium II en el ordenador. Cada vez se hacen mejores juegos con una soberbia calidad técnica, pero esto implica unas elevadas exigencias de máquina.

También se ha notado una ausencia brutal de originalidad, ya que casi todas las compañías están dedicando su producción a clonar cosas que venden mucho, lo que seguramente terminará aburriendo a la gente tarde o temprano. Sólo algunos han conseguido librarse de esto, con auténticas joyas de las que te hablamos tanto aquí como en otras secciones de este número. Por último, destacar la elevada presencia de juegos exclusivos para Internet, todos ellos con un aspecto fantástico.

Aventura



Biosys
(Jumpstart)

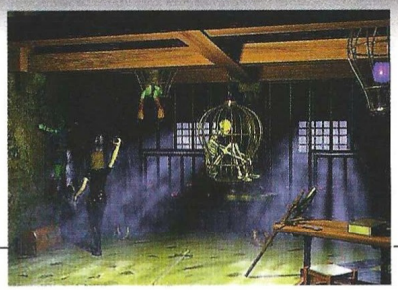
Cuatro cúpulas que preservan otros tantos medioambientes ecológicos son el hábitat natural de un individuo que no sabe quién es ni cómo ha llegado a este lugar. El jugador tendrá que dar respuesta a ambas cuestiones mientras intenta mantenerse con vida, asegurándose de hacerlo ya que estas cúpulas contienen el secreto de la supervivencia de la Humanidad en el planeta. Un rico entorno tridimensional y unos bellos gráficos renderizados serán la presentación visual de Biosys, primera aventura de esta joven compañía que distribuye Take 2.

Dragonflight
(Grolier)

Basado en el universo creado por Anne McCafrey en sus novelas, este juego recrea un fantástico mundo de espadas y brujería donde los dragones caminan entre los humanos igual que los elfos, enanos y halflings. Magníficamente ambientado tanto a nivel visual como sonoro, Dragonflight ofrecerá un entorno 3D visto desde arriba, y cientos de horas de juego en una aventura que si tiene suerte a nivel comercial, bien podría ver unas cuantas secuelas, ya que la obra de Anne McCafrey es lo suficientemente extensa como para ello.

Planescape: Torment
(Bioware)

Los autores de Baldur's Gate están utilizando el mismo software para adentrarse en el último universo creado por TSR, siendo éste el primer juego de ordenador ambientado en Planescape. Un ser inmortal pierde su identidad y sus recuerdos, y el jugador tendrá que descubrir qué o quién hay detrás de estos hechos. Tecnológica y visualmente, Planescape: Torment no será muy diferente a Baldur's Gate, con la salvedad de los escenarios, obviamente, pero tendrá toda la fantástica riqueza que puede aportar este universo. Quizá podamos ver la ciudad de Sigil con su impresionante mezcolanza de razas y criaturas, y quizá también surjan sorpresas inesperadas. Para algo está trabajando en el proyecto uno de los diseñadores originales del juego de mesa.



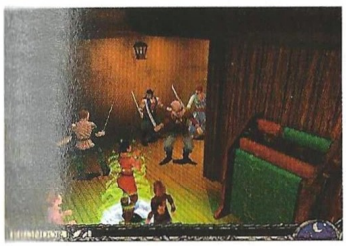
Mordor 2

(Black Isle Studios)

Los creadores de Fallout y Fallout 2 han emprendido una nueva y ambiciosa aventura utilizando las licencias que tienen de TSR. Mordor 2 será un juego de rol tanto para un jugador como para varios, con posibilidad de ejecutarlo conectado a Internet, y muchas herramientas que permitirán a los jugadores ampliar el escenario tanto como quieran. Los aventureros se adentrarán en las alcantarillas de una ciudad para averiguar quién está detrás de una reciente masacre y recuperar la magia perdida. Las mazmorras son más grandes de lo que pensaban, y hay desconocidas criaturas cuyo salvaje comportamiento aterroriza al más bravo guerrero. Interesante propuesta, ¿verdad?

Return to Krondor

(Sierra)



Betrayal at Krondor tendrá una nueva entrega en pocos meses, ambientada en el mundo de Midkemia, creado por Raymond E. Feist. Con cinco personajes bajo su control, el jugador explorará todos los lugares imaginables de Krondor, desde las impresionantes torres de palacio a un templo tan antiguo como los propios dioses. Más de 150 personajes que conocer, un complejo sistema de combate 3D, todo un laboratorio de alquimia que permite crear más de 60 hechizos y pociones, y cientos de horas aguardan al osado aventurero que desee visitar una vez más el mundo de Krondor.

Revenant

(Cinematix)

Este juego será uno de los muchos que tratará de imitar a Diablo, al menos en cuanto a aspecto gráfico se refiere. Oscuro y ambientado en un mundo fantástico y totalmente nuevo, Revenant estará en alta resolución con 65.000 colores, 3D y tendrá miles de animaciones para los más de 40 tipos de personaje que podrá encontrar el jugador, cada uno de ellos con múltiples armas que marcarán diferentes estilos de combate. Dichas animaciones, aun siendo para personajes de escaso tamaño en comparación con el conjunto, se han creado con captura de movimiento real para aumentar la credibilidad de su evolución en pantalla. La historia y su desarrollo no serán lineales.

Soulbringer

(Gremlin)

Un juego de rol en el que el jugador adoptará el papel del Harbinger, un héroe mítico, un rey guerrero que murió a manos de aquellos que pretendía destruir, los demonios Revenant que poco después desaparecieron. Ahora están volviendo poco a poco de su exilio místico, robando tronos y reinos con magia negra y el hierro de sus espadas. El primer dragón, Kinkathra, se revuelve en el Pozo de las Almas por culpa de las sombras de los demonios. Sus pensamientos toman forma y nace un nuevo espíritu destinado a enfrentarse a los demonios. Un entorno 3D, con más de 100 personajes, 500 objetos, 50 localizaciones, física real, combate y conjuros que permiten hablar con los muertos para conocer los secretos que ocultaron en vida serán algunas de las características de este prometedor juego.

Swords & Sorcery: Come Devils, Come Darkness

(Heuristic Park)

El diseñador de Wizardry V, VI y VII ha creado su propia compañía con un equipo de 16 personas que adoran los juegos de rol. De forma similar a como ocurriera en Daggerfall, Swords & Sorcery tendrá una trama argumental central que no implicará un desarrollo lineal, dejando al jugador que explore el mundo y realice misiones a su antojo. El objetivo principal será encontrar una espada mágica para derrotar a Cet, el Señor de la Muerte. Doce entornos diferentes, posibilidad de comprar y vender objetos, curación, templos, decenas de características para cada personaje... En definitiva un ambicioso proyecto que esperamos que llegue a buen fin, ya que la tecnología para hacer todo esto podría tener problemas e inconvenientes como los tuvo Daggerfall.

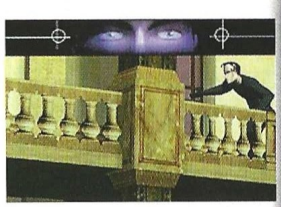
The Blackstone Chronicles

(Legend)

John Saul es un prestigioso autor de novelas de terror en Estados Unidos, y sobre una de ellas –en realidad ya es una serie– se ha construido esta aventura que quizá sea la primera que de verdad logre captar toda la esencia de un género literario algo peliagudo de trasladar al ordenador. La pequeña ciudad de Blackstone, en Nueva Inglaterra, está completamente aterrorizada por culpa de un espantoso mal procedente del manicomio local. A él se dirigirá el jugador para poner fin a las pesadillas, aunque allí encontrará las peores de todas. El abandonado lugar, ahora en proceso de remodelación, está plagado de fantasmas, únicos conversadores que encontrará el jugador. El entorno es 3D con un sistema de movimiento que combina los de Myst y Pandora's Directive.

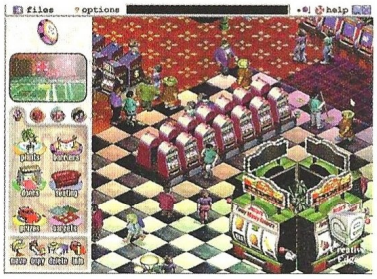
The Insider

(Infogrames)



Simon Blurr es el protagonista de este juego ambientado en el París de los años 20, y su nivel de inteligencia artificial es tal que es capaz de abandonar al jugador humano para caer en brazos de una mujer. Crímenes y oscuros secretos serán el núcleo de la trama, y convertirán al protagonista en un agente secreto digno de formar parte del equipo de Misión Imposible. Los entornos 3D recrean a la perfección la capital francesa, aunque siendo de quien es el juego, quizá no tenga mucho mérito.

Estrategia



Casino Kit

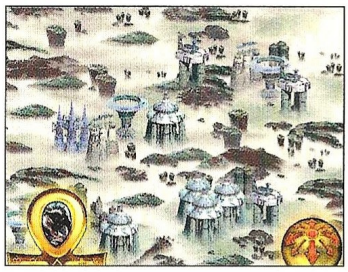
(Creative Edge)

¿Quién no recuerda los populares Theme Park y Theme Hospital de Bullfrog? Pues mientras estos señores miran las musarañas en sus estudios y retrasan interminablemente sus proyectos en curso, Cretive Edge se ha puesto manos a la obra y trabaja incansablemente en un proyecto que es exactamente igual que el Theme Hospital, pero en lugar de construir y gestionar hospitales, plantea hacer lo propio con un casino. Poner alfombras y plantas, tragaperras, mesas de ruleta, lavabos, premios, personal de mantenimiento, matones, controlar a la mafia y muchas más cosas serán el trabajo asignado al jugador.

Civilization II: Test of Time

(Microprose)

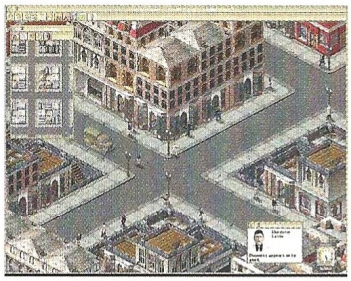
No, no serán nuevos escenarios para Civilization II, de esos ya han salido dos en todo el mundo menos aquí. Se trata de un nuevo juego con dos nuevos mundos entresacados de las expansiones ya editadas por Microprose, y Sid Meier no tiene absolutamente nada que ver con ello. ¿Qué se puede esperar encontrar en Test of Time? Nuevas unidades, maravillas y tecnologías, un mundo fantástico con dinosaurios, un mundo alienígena, más posibilidades de expansión, y todo lo ya conocido de Civilization II.



Deo Gratias

(Cryo)

Aunque resulta obvio que este juego no es Populous 3 ni lo produce Bullfrog, digamos que está muy inspirado por él, y lo que es mejor, tiene visos de salir antes. El jugador será dios, y concederá al mundo sus maldiciones y bendiciones estableciendo con los humanos una relación como la de cualquier otra deidad. Fantásticos poderes que habrán de ser utilizados con cuidado estarán a disposición del jugador, quien para manifestarse en el mundo necesitará acumular grandes cantidades de energía procedente de la adoración de sus fieles. Los hombres crearán sus ciudades y asentamientos y evolucionarán poco a poco, y es misión del dios que no pierdan la fe.



Gangters

(Eidos)

La ley seca impera en Chicago. Corren los años 20 y las ejecuciones en las calles, la extorsión y la intimidación son el pan de cada día de los capos de la mafia. El jugador será uno de ellos, con un poder absoluto sobre la vida y la muerte de aquellos que controla. Una ciudad con más de 5000 habitantes representada en isométrica será el escenario de juego. La parte estratégica será por turnos, y la acción en tiempo real. Más de 100 gangsters formarán el equipo de trabajo diario. ¿Quién puede resistirse a infringir la ley continuamente con absoluta impunidad?

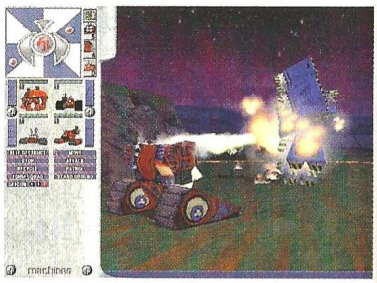
Mankind

(Cryo)

Este título es el máximo exponente de los numerosos proyectos dedicados exclusivamente a Internet que se presentaron en el ECTS. Su escenario es el propio universo, y cada jugador contará con una flota de naves para colonizar planetas, formar corporaciones, establecer relaciones comerciales, y enzarzarse en batallas de proporciones galácticas. Un servidor exclusivo mantendrá todo en funcionamiento permanentemente, y si un jugador va a estar desconectado (hay que dormir y esas cosas), más le vale encontrar a un aliado en la otra punta del globo terráqueo para que proteja sus intereses mientras él no está, porque en la siguiente conexión podría encontrarse su mundo arrasado por cualquiera. Y todo esto en 3D. Simplemente alucinante, excesivamente ambicioso y muy prometedor.

Machines

(Acclaim)



Esta propuesta es como llevar Command & Conquer a 3D reales, con la misma jugabilidad y una filosofía muy similar. El escenario, los recursos y las unidades son otros, pero la esencia permanece inmutable por primera vez en un juego de estrategia en tiempo real 3D. Como valor añadido, y aunque esto ya lo han hecho muchos juegos, es posible asumir el control directo de cualquier unidad para disfrutar un rato de un arcade sin complicaciones, aunque no es la forma adecuada de jugar. Machines presenta un mundo futurista donde se enfrentan facciones muy similares a los Transformers, más exactamente a los Beast-wars.

Myth 2: Soulblighter

(Bungie)

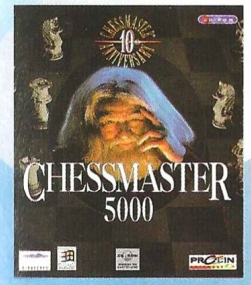
Los principales arreglos que sufrirá el Myth original con respecto a esta secuela son un interfaz y un control más sencillo (la pantalla se podrá girar con el ratón, se podrán es-

MÁS JUEGOS A PRECIOS INMEJORABLES

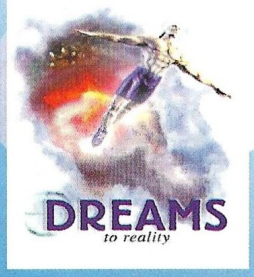
PROEIN

XTREME collection

CHESSMASTER 5000
PVP. 2.995 PTAS.



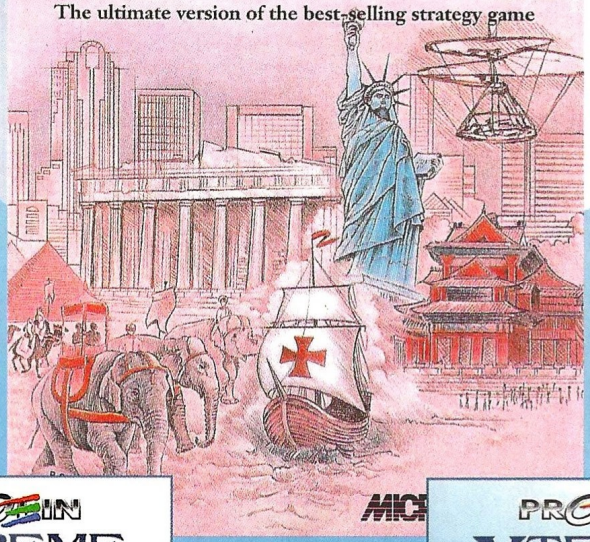
DREAMS TO REALITY
PVP. 1.995 PTAS.

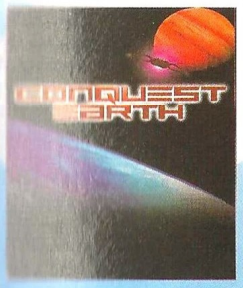


SID MEIER'S

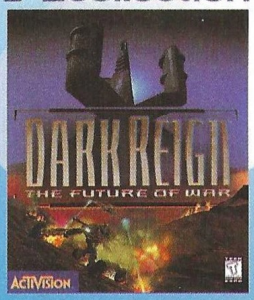
CIVILIZATION II

The ultimate version of the best-selling strategy game

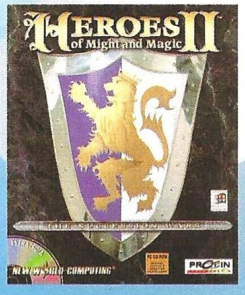




CONQUEST EARTH
PVP. 1.995 PTAS.

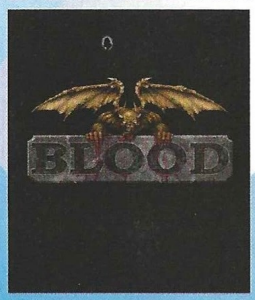


DARK REIGN
PVP. 2.995 PTAS.



HEROES OF MIGHT AND MAGIC II
PVP. 2.995 PTAS.

CIVILIZATION II
PVP. 3.495 PTAS.



BLOOD
PVP. 2.995 PTAS.

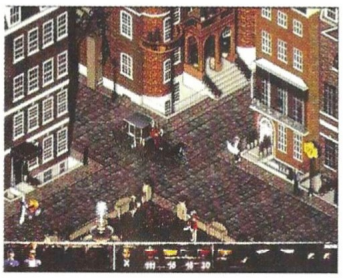
Proein, S.A. c/ Velázquez, 10 5º D Madrid 28001 Asistencia al cliente 91 578 05 42

www. proein.com

tablecer puntos de ruta...), así como un serio ajuste del ritmo de juego para adaptar la dificultad a algo más razonable. Uno de los Señores Caídos de Myth volverá de la tumba para atormentar a los vivos con legiones de muertos y numerosos aliados de gran poder que se pondrán de su lado para exterminar a los defensores del bien. El aspecto gráfico y la inteligencia artificial son otras de las áreas que tendrán serias modificaciones, y también la opción multijugador para hacerla más variada y entretenida.

Rainbow Six
(Take 2)

Otro juego más adaptado a partir de la obra de Tom Clancy, y que por añadidura se suma a la filosofía de Deadly Games y Commandos en un entorno 3D en tiempo real, con las mismas complicaciones que los Jagged Alliance y las mismas virtudes que el juego de Pyro Studios, implementando además la jugabilidad de los juegos de acción 3D más populares como Quake. Aunque parezca un espantoso refrito, tener a un equipo de operaciones especiales bajo tu mando y llevarlo a una mansión tomada por terroristas con rehenes asignando órdenes específicas a todo el mundo, es bastante impresionante, sobre todo gracias a la perfecta ambientación del juego.



Scotland Yard
(Cryo)

Un popular juego de tablero ha dado lugar a este título que al menos en Francia, batirá varios récords de ventas igual que ha hecho ya su homólogo de mesa. Convertido en investigador privado, el jugador tendrá que localizar a un criminal llamado Mr. X, empleando para ello todos los recursos a su alcance. Tendrá qu colaborar con la policía, seguir todas las pistas posibles e interrogar a cuantos testigos pueda. Los turnos y el tiempo real se alternan durante el juego para las diversas actividades que hay que realizar durante el mismo. La opción multijugador asegura una buena dosis de horas de diversión, sobre todo a través de Internet.

Settlers III
(Blue Byte)

Más rico y sencillo que nunca, el clásico por excelencia de Blue Byte volverá a la carga finales de este año o primeros del que viene con ese sabor único que supo darle Settlers a la filosofía de Civilization. Un nuevo aspecto gráfico que incluye diseño en 3D de personajes, paisaje y edificios, y un equilibrio perfecto entre estrategia y construcción son los principales innovaciones, aunque no todo se quedará ahí. También habrá nuevos viajes y tipos de barcos, pero sobre todas estas novedades, brillará una por ser completamente nueva en la serie: la introducción de dioses, sacerdotes y templos marcará un nuevo tipo de campaña en que los mismos dioses competirán entre sí.

Shadow Company
(Interactive Magic)

Un nuevo escenario de guerra en tiempo real y 3D con estrategia y acción casi a partes iguales, será la propuesta de Interactive Magic para la primavera del año que viene. Mercenarios, tanques, helicópteros, aviones, muchas explosiones y bombas en medio de un mundo devastado por la violencia del hombre son la alternativa a la batalla "light" que ofrecen otros títulos. Shadow Company es una guerra seria y sucia, como todas las guerras.

Skullcaps
(Creative Edge)

Los Skullies son unas pequeñas criaturitas cuya única preocupación son los malvados Hairies, que les roban el pescado que necesitan para comer. El mundo de Skullcaps está invadido por las cuatro facciones de Hairies, y del jugador dependerá que desaparezcan para siempre. Controlando casi a modo de abeja reina a los Skullies, habrá que asignarles tareas y mostrarles dónde deben emplazar sus estructuras, pero ellos funcionarán de forma autónoma y no recibirán nunca órdenes directas de nadie.

Solar
(Creative Edge)

Antiguas tribus pueblan un lejano país en el que la palabra de dios es ley. Qué suerte que el jugador será dios, y tendrá que ocuparse de que su pueblo esté entrenado y aproveche al máximo los recursos a su disposición. Hombres y mujeres jugarán un papel equitativo en Solar, teniendo cada personaje unas características específicas imprescindibles para la supervivencia. Libre rotación y zoom de cámara permitirán una correcta visualización de cualquier parte del escenario, que se podrá conquistar por tierra, mar y aire.

Tides of War
(Devil's Thumb)

El sueño de muchos se hará realidad con este título de combate naval estratégico que tendrá gestión de recursos y batallas en igual proporción. Misiones históricas no lineales ofrecerán la oportunidad de ex-

© 1998 ERBE SOFTWARE, S.A.

PHILIP MARLOWE

DETECTIVE PRIVADO

en castellano
textos, voces y manuales

- Gráficos de última generación, combinados con un estilo de animación que recrea el Hollywood de los años 40.
- Diálogos y personajes en el más puro estilo Chandler.
- Música original de Jazz, creada para el juego.
- Conexión directa con la página web de Philip Marlowe, Detective Privado.

EN CD-ROM

El caso más difícil de tu carrera

El primer CD-ROM basado en el personaje de Raymond Chandler; suspense en la tradición del mejor cine negro.

ERBE
www.erbe.es

ERBE SOFTWARE, S.A.
Juan Ignacio Luca de Tena, 15 • 28027 - MADRID
Tlf.: 91.393.88.00 • Fax: 91.742.66.31

INFOGRAMES

plorar un inmenso mundo con galeones, fragatas y toda suerte de barcos de época, cargados con cañones a estribor y a babor y la maniobrabilidad propia de aquellos mastodontes de madera que poblaran los mares hace varios siglos.

Tribal Lore
(Gremlin)

Las culturas celta, vikinga y nómada oriental se mezclarán en este juego de magia y estrategia con cuatro perspectivas distintas de los mismos hechos, una por cada facción en liza. Se podrán jugar escenarios o la campaña completa, con una densa y maravillosa historia que se desvelará poco a poco a medida que se obtengan victorias. El terreno será un factor más en juego, con elementos que afectarán al avance de las unidades y otros fuera del control del jugador que añadirán dificultades al desarrollo de las misiones.

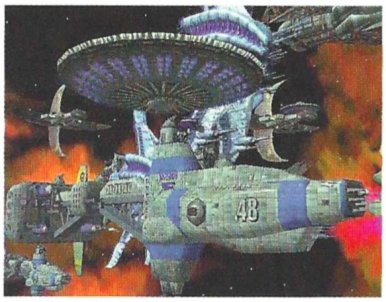
Wargasm
(DID)

Combinando estrategia, tácticas y combate 3D, esta nueva producción de DID contará con toda la experiencia de esta compañía en el campo de la simulación para apoyar una sólida jugabilidad que incluye un modo arcade para quien no quiera complicarse la vida. La tecnología empleada para recrear los simuladores de DID sirve ahora para establecer un mundo creíble y realista, con efectos meteorológicos y un considerable despliegue visual. Volando, a pie o en vehículo, según sea conveniente por el tipo de terreno y la situación, el jugador se verá inmerso en un intenso conflicto bélico.

Warhammer 40.000: Chaos Gate
(SSI)

¿Qué tendrá de nuevo esta secuela? El principal elemento de diferenciación es que el juego se produce a nivel de escuadrones, con hasta 20 marines cada uno. El sistema de turnos sigue invariable, al igual que el aspecto gráfico. El jugador se enfrentará a Lord Zymran intentando desentrañar el misterio de una antigua reliquia, presentándose cada misión con una secuencia animada en 3D. Estas imágenes desvelarán gradualmente un diabólico plan de los Marines del Caos. Se podrá jugar la campaña o una serie de misiones escogidas al azar, obteniendo con ello un escuadrón más poderoso y experimentado.

Acción



Babylon 5
(Sierra)

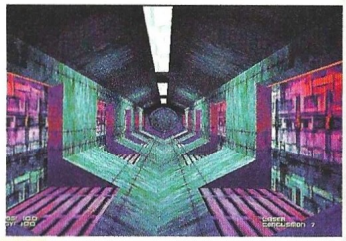
La serie que La 2 de TVE está emitiendo esta temporada es el escenario de esta ambiciosa producción de Sierra, una simulación de combate espacial en 3D y primera persona con una inteligencia artificial dinámica, lo que significa que responde y reacciona aprendiendo según los actos del jugador. Esto, combinado con un robusto componente estratégico, recreará secuencias dignas de la serie, apoyadas visualmente por el trabajo del equipo de efectos especiales de la serie, que también participa en la producción del juego.

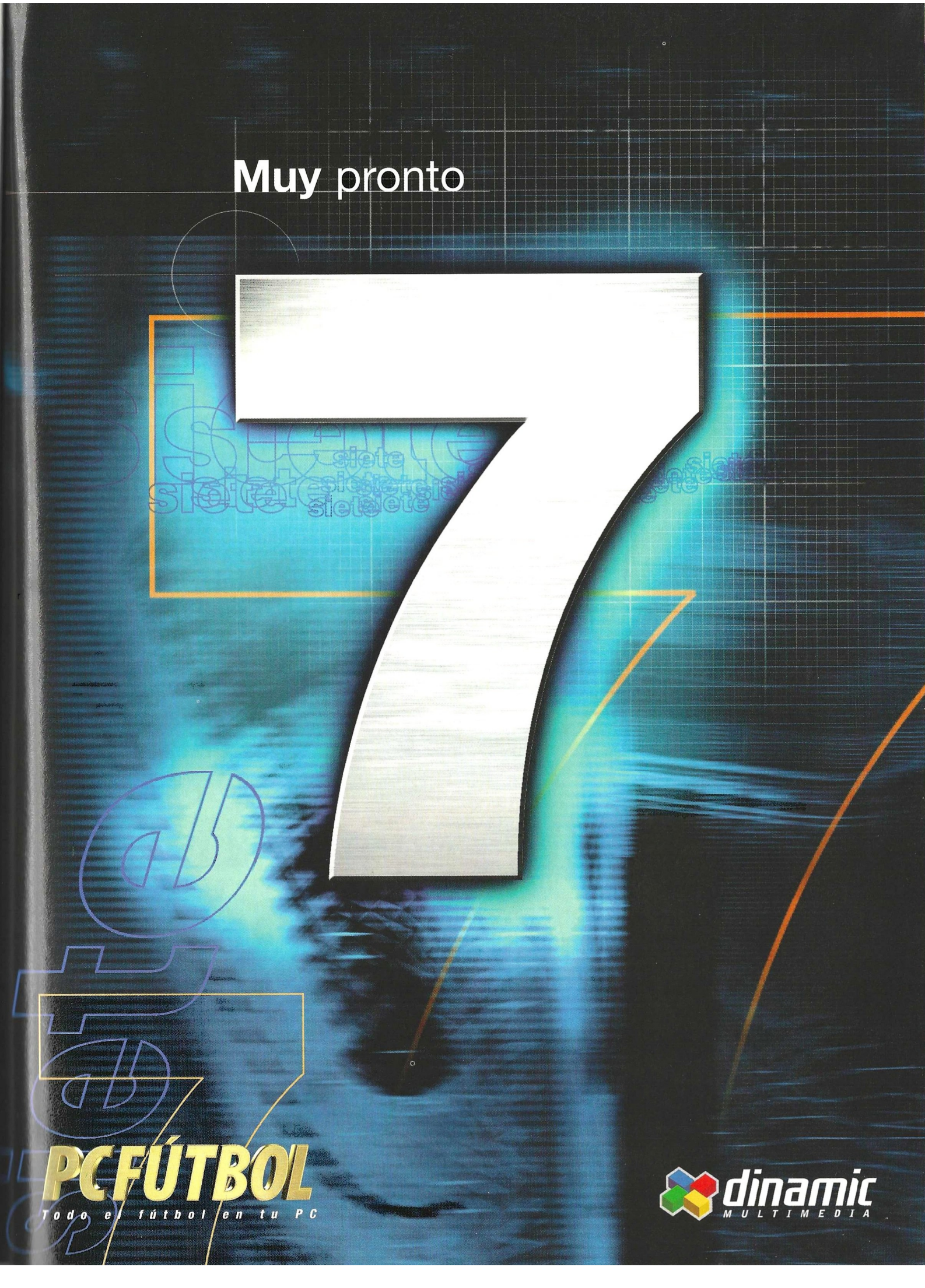
Dark Vengeance
(Reality Bytes)

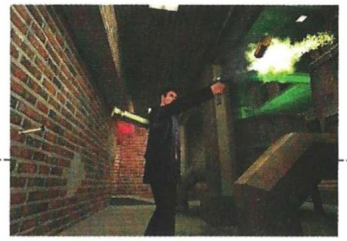
Diez personajes tradicionales de juegos de rol serán protagonistas de este título de acción que comprende un total de 20 misiones hiladas por un argumento. El entorno 3D en tercera persona hace inevitable la comparación con Tomb Raider y clones varios, y el uso de magos, guerreros y demás recuerda una tanto a Hexen y Heretic. Los magos tendrán a su disposición más de 100 hechizos, los guerreros 50 armas, y todos se enfrentarán a un total de 60 enemigos. La opción multijugador permitirá participar hasta 32 personas al mismo tiempo.

Descent 3
(Interplay)

La popular serie que imitara Acclaim con su Forsaken tendrá una tercera entrega, previsiblemente este mismo año. Las diferencias con los títulos anteriores, además de las obvias que se pueden apreciar a nivel visual debido a la implementación de las tecnologías 3D actuales, serán un mayor espectro de posibilidades en cuanto a movilidad y armamento se refiere, así como una inteligencia artificial muy superior a la que ofrecieran Descent y Descent 2. Otra variante, ésta también sobre Forsaken, es que no habrá únicamente espacios cerrados, con lo que el jugador se sentirá más cómodo al moverse en un entorno reconocible.

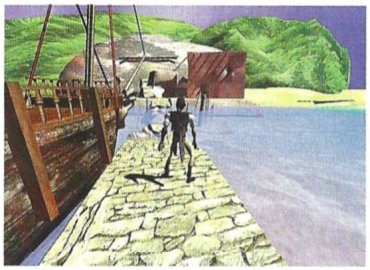



Muy pronto
7
siete
PC FÚTBOL
Todo el fútbol en tu PC
dinamic
MULTIMEDIA



Galleon

(Interplay)



Pocos rivales masculinos ha tenido hasta hoy Lara Croft, pero quizá tenga uno en poco tiempo. Su nombre es Rhama, capitán, bucanero, mercader, y explorador de los océanos aún sin cartografiar. Un mundo misterioso en el que los guerreros esqueletales son algo común, los naufragios fantasmales están repletos de peligros y tesoros, y las batallas entre piratas palidecen en comparación con las leyendas sobre antiguos dioses, será el escenario de sus aventuras. Si esto y unas cuantas toneladas de acción y aventura no son capaces de convencer al jugador, quizá el hecho de que los diseñadores de Tomb Raider, Toby Gard y Paul Douglas, formen parte del equipo de Galleon, lo haga. Fluidez de movimientos y un mundo entero por descubrir...

Kingpin

(Xatrix)

Un juego de acción en primera persona ambientado en el mundo subterráneo de Kingpin, cuyos autores crearon Redneck Rampage, tiene que ser –cuando menos– algo medianamente sonado. Empezando en un escenario urbano muy similar al sur de Chicago en lso años 30, la acción llevará al jugador a un pasado alternativo cuyo ambiente, entre retro y tecnológico, tendrá una atmósfera muy especial. Para el diseño de Kingpin se está utilizando el núcleo de programa de Quake II con sustanciales mejoras, tal y como se puede apreciar en la imagen. Se planea un total de siete episodios con varios niveles cada uno, coloreados en todo momento por una línea argumental.

Kanaan

(Argonaut)

Siempre sorprendentes por sus diseños de juegos (Croc entre otros), los programadores de Argonaut se desenvuelven maravillosamente bien en el terreno de la acción 3D, siendo capaces de implementar casi cualquier cosa en un juego. En el caso de Kanaan llama la atención la posibilidad de alternar entre primera y tercera persona, la modalidad sniper del rifle (muy similar a la de MDK, pero más efectiva y capaz de afectar a miembros solamente), y el que el protagonista sea capaz de coger prácticamente cualquier vehículo del juego y moverse a sus anchas por el escenario, usándolo para atropellar, disparar y lo que haga falta. ¿Hace falta decir más?

Max Payne

(3D Realms/Remedy)

Imposible olvidar la saga Duke Nukem que tanto éxito proporcionó a esta compañía, y también será imposible olvidar Max Payne una vez que se haya visto. El policía secreto Max Payne está acosado por todos sus compañeros por culpa del asesinato de su jefe; todo el mundo piensa que ha sido él. Se verá obligado a huir a los bajos fondos, donde conocerá de verdad a la carroña de la sociedad neoyorquina: mafiosos, asesinos, camellos, policías y políticos corruptos... Lo mejorcito que tienen para ofrecer los norteamericanos. Además de mucha acción, como en sus otros juegos, esta vez habrá una sólida historia que dará un nuevo sentido a la producción de 3D Realms.

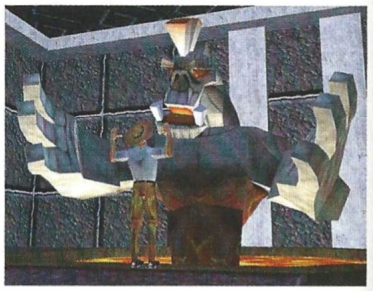
Monkey Hero

(Take 2)

Plataformas y mucha acción 3D en más de 2500 pantallas de juego, comprendidas en 16 niveles diferentes, todas renderizadas en tiempo real con texturas y una buena dosis de interactividad posible con el jugador. El principal y más distintivo aspecto de Monkey Hero es el visual, porque combina el anime japonés con la animación estilo Manga y ciertos toques Disney. 45 enemigos, 14 jefes de final de fase y todo lo habitual del género: power-ups, niveles secretos y finales especiales. Un juego de plataformas como deber ser.

Montezuma's Return

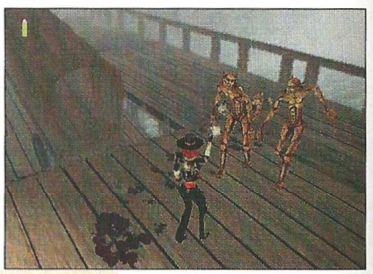
(Take 2)



Una leyenda del videojuego volverá casi quince años después con renovadas energías y un aspecto bien diferente. Ahora en 3D y primera persona, Montezuma's Return se distinguirá de sus competidores por otorgar piernas y brazos al protagonista sin entrar en ningún momento en una perspectiva de tercera persona. No sólo se podrán emplear los miembros para pelear, sino también para manipular el entorno, escalar por cuerdas, nadar... Max Montezuma, único y legítimo descendiente del Rey Montezuma, quiere para sí las riquezas de sus antepasados, así que no se le ocurre nada mejor que volar a Méjico para profanar una antigua tumba azteca.

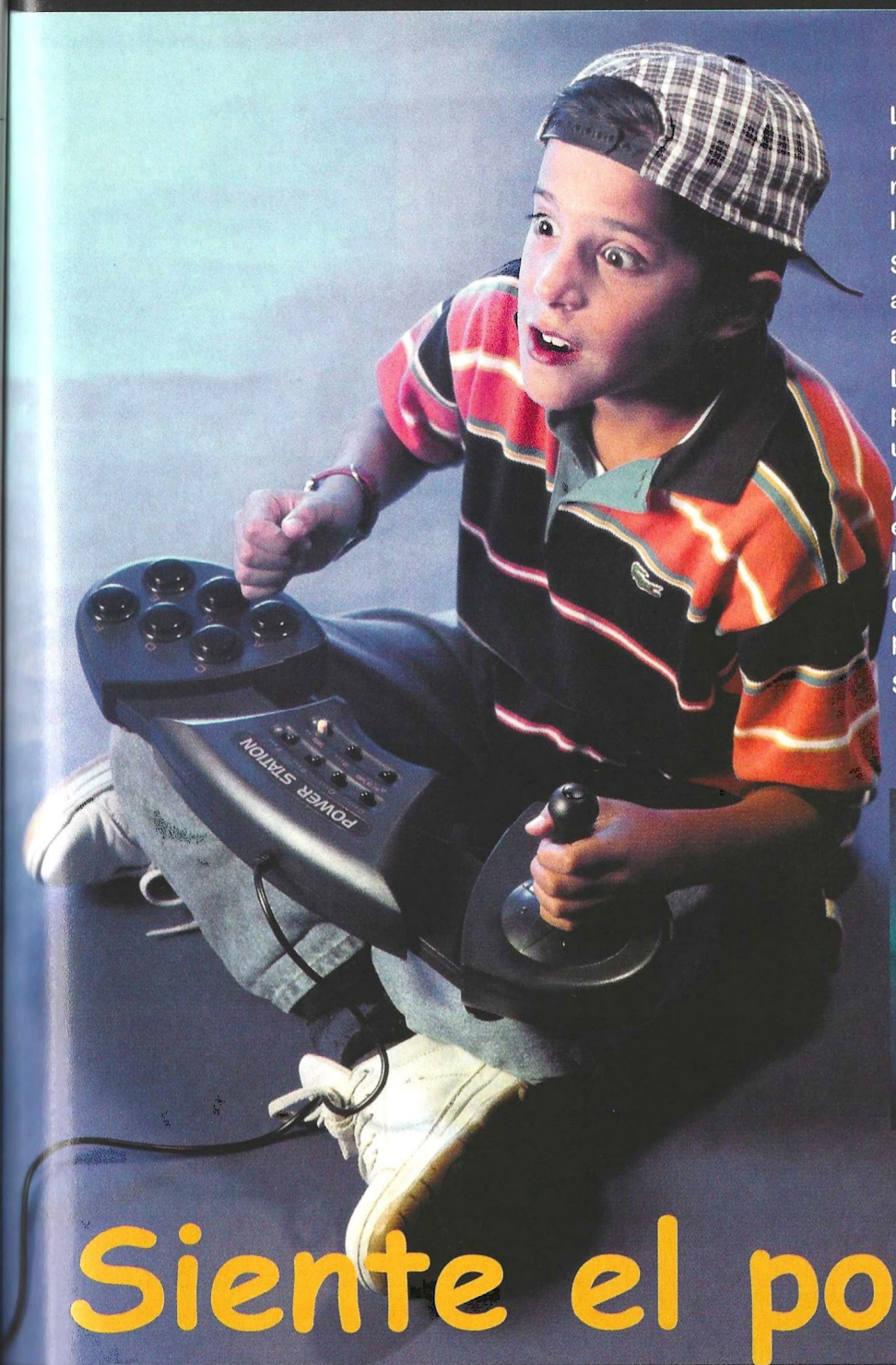
Nocturne

(Terminal Reality)



Las películas de terror (serie B) que se hacían antes, lograron arrastrar a las masas como pocas lo han conseguido después. Nocturne hará lo mismo. Josh Rogan, un investigador de lo sobrenatural, vive en un

¡Juega a lo grande!



La Power Station de Genius es el mando ideal para los juegos que requieran un arma capaz de afrontar los más duros combates y arcades.

Sus seis grandes botones convierten a la Power Station de Genius en una auténtica arma letal.

La Turbofunción de tres velocidades permite ajustar la velocidad de cada uno de los seis botones de función.

Además, su base extensible posibilita el ajuste de cualquiera de los dos lados del mando.

Con la Power Station de Genius podrás jugar tan duro como quieras.

Siente el poder de Power Station.

Siente el poder de Power Station

UMD

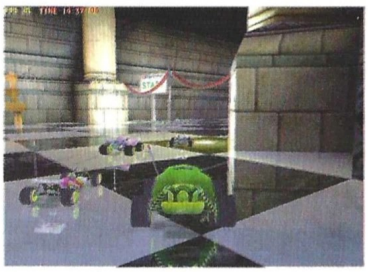
UMD, S.A. • Tel. 94 476 29 93
UMD Madrid • Tel. 91 654 69 47
UMD Valencia • Tel. 96 339 03 70

Visite nuestra web:
http://www.umd.es

Genius®

alegre universo ambientado en el siglo XIX donde los fantasmas, zombies, vampiros y hombres lobo existen, aunque este hecho no sea del dominio público. El trabajo de Josh es que así siga siendo, y para ello tendrá que viajar por todo el mundo investigando cada hecho sobrenatural y ocupándose de limpiar lo que haya que limpiar. Con toda seguridad oirás hablar mucho de este juego, porque sencillamente, era uno de los mejores que había en exposición en el ECTS, aunque no esté previsto hasta finales del año que viene.

Revolt
(Acclaim)



Los juguetes de la ToyVolt Corporation han cobrado vida y se han vuelto locos, atacando a todo lo que se les ponga por delante. Escapar de ellos será toda una pesadilla, y sólo será posible pilotando unos veloces coches de radio control por los escenarios más increíbles, como un museo, una habitación de juguetes, tejados, las calles... Todo contemplado desde el punto de vista de un coche que cualquiera podría aplastar de un pisotón.

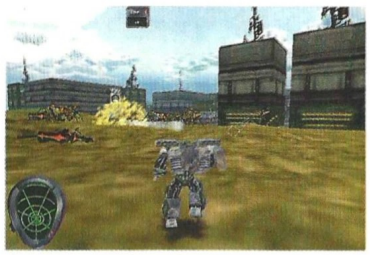
Rollcage
(Psygnosis)

Ya lo hemos comentado en alguna ocasión: se abre la temporada de juegos de carreras, y Psygnosis no va a quedarse en boxes. Su juego de competición arcade futurista se llama Roll Cage, y está casi en la parrilla de salida. Sacando el máximo partido de las tarjetas 3Dfx, este título será todo un baile de efectos especiales y gráficos espectaculares al mismo tiempo que ofrece un nivel de acción no apto para cardíacos. Posiblemente sea uno de esos que arrasan en las recreativas.

Saboteur
(Ticon)

Combate, exploración y resolución de puzzles son los ingredientes principales de Saboteur, aderezados con una interesante trama que prestará especial atención al protagonista. El sistema de combate tendrá lo mejor del género, y como toque especial, habrá un perro que acompañará al Ninja tomando parte en la acción. Interacción con el entorno y sus elementos y una dificultad progresiva harán de este juego un serio competidor entre los clones mutantes de Tomb Raider.

Starship Troopers
(Microprose)



Quien haya deseado convertirse en uno de esos niños bien transformados en cadetes de los marines espaciales de la película de Verhoeven, no tardará en poder hacerlo con este nuevo título de Microprose, que tomando únicamente la acción del filme y el aspecto táctico de la carrera de cada soldado, está recreando uno de los escenarios más espectaculares que se han podido ver en la pantalla grande en los últimos años. Un generador dinámico de misiones se ocupará de procurar un buen suministro de insectos asesinos a los marines que se atrevan a enfrentarse a la terrible amenaza.

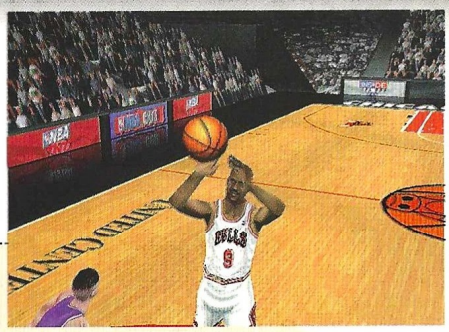
Tank Racer
(Grolier)

¿Por qué no? Una carrera de tanques con todas sus implicaciones y consecuencias, casi siempre ingentes destrozos en los circuitos, para desgracia de quienes se encuentran por allí. Nada de correr por pistas especiales, ¿para qué están las ciudades antiguas y otros lugares repletos de estrechos callejones y peligrosas cuestas y escaleras? Ninguna de las cualidades técnicas de este juego parece brillar especialmente, pero lo que sí hemos podido comprobar es que es muy sencillo y divertido.

Deportes

Actua Soccer 3
(Gremlin)

Fútbol y más fútbol. 450 equipos procedentes de las mejores ligas de todo el mundo, lo que significa más de 10.000 jugadores con sus datos reales. Los estadios, los 30 más famosos, entre los que se cuentan el Old Trafford, el Camp Nou, Wembley y el Olímpico del Bayern de Munich, cada uno recreado con más de 1000 polígonos con texturas, sombreados gouraud e iluminación. La IA hace que los jugadores sean más conscientes del juego que se desarrolla a su alrededor, teniendo algunos de ellos por si fuera poco, el rostro real de su deportista homólogo, con más de 200 animaciones construidas sobre capturas de movimiento real.



La Liga de las Estrellas

(EA Sports)

Electronic Arts ha firmado localmente con la Liga de Fútbol Profesional para editar este título, utilizando todos los datos reales de la Liga española, como nombres de equipos y jugadores, estadios y toda suerte de logotipos del campeonato. Diseñado como manager, La Liga de las Estrellas tendrá un interfaz de juego basado en el sistema de correo electrónico interno de EA, y permitirá todas las opciones habituales como selección de tácticas, entrenamientos en grupo e individuales, control de los aspectos económicos del club y un simulador gráfico 3D. Además de los equipo de primera y segunda, habrá varias centenas más de toda Europa hasta sumar un total de más de 600. Los comentarios correrán a cargo de Manolo Lama.

Links LS '99

(Eidos)

Esta nueva edición de uno de los juegos de golf más premiados, y quizá el preferido por los aficionados, tendrá más de 25 innovaciones sobre su predecesora. Entre ellas se encuentra la inclusión de diversos elementos publicitarios y comerciales típicos de los torneos para aumentar la sensación de participar en uno de ellos, y además de nuevos circuitos y golfistas, estará presente Arnold Palmer con su circuito de Bay Hill. El núcleo de programa se ha adaptado de forma que se mantenga la compatibilidad con las más de 25 expansiones existentes en el mercado para Links.

NBA '99

(EA Sports)

Por primera vez un juego de baloncesto tendrá muecas faciales y comentarios de los jugadores acordes con su estado de ánimo. Por lo demás, y a excepción de los comentarios de Andrés Montes, NBA 99 será lo que cabe esperar de EA Sports: una versión mejorada y actualizada de la edición anterior de este mismo programa. Licencia oficial, los jugadores y equipos de la competición norteamericana, y nuevos modelos 3D para todo, ya que al parecer el sistema gráfico se ha creado desde cero para intentar hacer algo diferente.

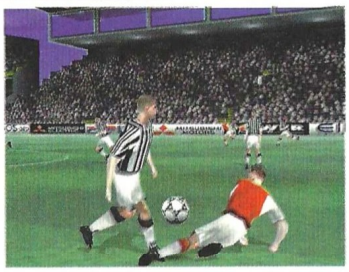
Soccer '99

(Canal +)

Combinando la simulación deportiva y la estrategia del manager, este título pondrá al jugador al frente de las múltiples competiciones que se pueden disputar a nivel mundial. El aspecto más destacado es la opción multijugador, que permitirá jugar a través de Internet a pesar de tratarse de un juego en 3D, y que además ofrecerá la oportunidad a los participantes de controlar distintos jugadores de un mismo equipo de forma cooperativa.

World League Soccer '99

(Eidos)

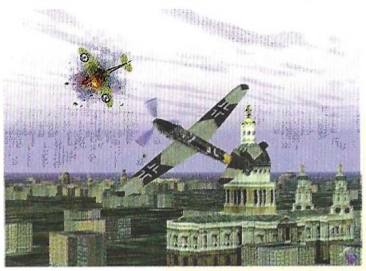


Aunque la versión de consola fuera mucho más popular que la de PC, World League Soccer no era un mal juego, y lo demostrará con esta especie de reválida que ofrecerá mejoras gráficas y de jugabilidad, entre ellas una acción arcade trepidante y una curva de aprendizaje mínima, más movimientos y una optimización de la velocidad para poder aumentar la resolución. Además, los jugadores tendrán una piel "real", rompiéndose así con la tradición poligonal del diseño 3D, y estarán sustentados por un esqueleto más articulado que antes.

Simulación

Combat Flight Simulator

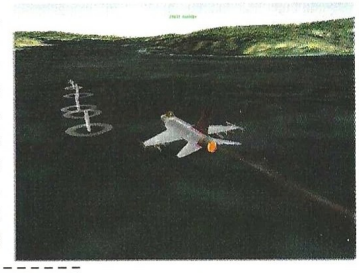
(Microsoft)



Con la experiencia de casi dos décadas haciendo Flight Simulator, Microsoft se ha decidido por fin a crear su primera simulación de combate en vuelo, ambientada en la Segunda Guerra Mundial. Misiones y campañas históricas, y un modelo de vuelo tan fantástico como el que ofreciera la última edición de Flight Simulator, transportarán al jugador al conflicto bélico más terrible del siglo para pilotar ocho aviones reales con cabinas virtuales sobre escenarios auténticos, un campo en el que Microsoft tiene mucha experiencia.

Falcon 4.0

(Microprose)



Quince años más tarde, aún siguen editándose nuevas versiones del simulador de vuelo más famoso de Microprose, en esta ocasión con un aspecto completamente renovado gracias a la colaboración de expertos pilotos de F-16 que afirman que la aviónica de este juego es lo más fiel a la realidad que han visto. Uno de los diferenciadores de éste con otros títulos es el editor de misiones, que

permitirá construir nuevos escenarios de combate en cualquiera de los territorios que ofrecerá Falcon 4.0: Corea del Norte y del Sur, y China, existiendo solamente para las dos primeras más de un millón de kilómetros cuadrados recreados a partir de fotografías de satélite.

F/A-18E Super Hornet

(Digital Integrations)

Los creadores de Apache Longbow y Hind vuelven al ataque con esta moderna simulación que tendrá una dosis excesiva de tecnicismos, lo que seguramente hará las delicias de los aficionados al género. Un radar Hughes APG-73, 8 modos de aire, 6 de tierra y 7 de navegación, un sistema de gestión de la carga del F-18, 8 equipos no ofensivos, 25 tipos de armas con los nuevos JSOW, JDAM y SLAM, y un sistema de campañas muy avanzado que contará con un planificador de misiones y diversas herramientas de gestión para ofrecer todo el factor táctico de la batalla.

Fighter Duel II

(Infogrames)

Es el conflicto de moda. La Segunda Guerra Mundial protagonizará buena parte de las simulaciones de combate de la próxima temporada, y ésta no será excepción. Más de 40 aviones históricos para pilotar en campañas y misiones con objetivos tan variados como el simple combate aéreo, ataques sobre tierra y mar, bombardeos, escolta e intercepción. Un nuevo entorno 3D muy superior al de Fighter Duel proporcionará un aspecto gráfico impecable gracias al soporte de las principales tarjetas 3Dfx.

FLY!

(Terminal Reality Inc.)

Con un entorno bautizado como Photex3, desarrollado por Mark Randel, presidente de la compañía y co-diseñador y programador del Microsoft Flight Simulator 5.0 entre otros juegos de esta multinacional, FLY! será un espectacular competidor de la serie más conocida de Microsoft justo en el momento en que parece que ya no habrá más entregas. El escenario será el mundo entero, recreado con fotos de satélite, y se incluirán modernos sistemas como el ATC y el GPS. En cuanto al realismo del modelo de vuelo y la física, no quedan muchas dudas sabiendo quién está detrás del juego.

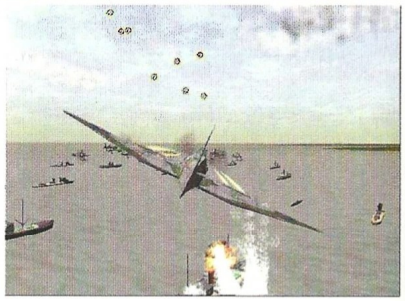
Luttwaffe Commander

(Mindscape)

A los mandos de un ME 109, los pilotos comenzarán su carrera sobre tierras españolas para abrirse paso a balazos hasta Berlín, pasando por otros tres escenarios diferentes a los que afectó la Segunda Guerra Mundial. Queriendo abarcar al mayor número posible de usuarios, Mindscape ha incluido dos modalidades de juego: una de acción rápida que es casi arcade, y otra que ofrece la simulación pura y dura para los más exigentes. Aunque siempre se comenzará con un ME 109, hay un total de 10 aviones que se podrán pilotar a lo largo de la campaña, que tiene más de 60 misiones.

Nations Fighter Command

(Psygnosis)



Como piloto Aliado o Alemán, el jugador tendrá otra oportunidad (por si acaso hay pocas) de enzarzarse de lleno en la Segunda Guerra Mundial. Con gráficos de 32 bit y mapas de 40.000 millas cuadradas, este juego –antes conocido como Wings of Destiny– es uno de los proyectos más ambiciosos de Psygnosis para los próximos meses, para el que han contado con la compañía General Simulation Incorporated, formada por antiguos miembros de DID.

Top Gun: Hornet's Nest

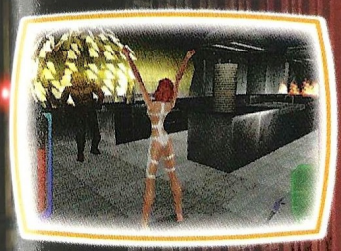
(Zipper Interactive)

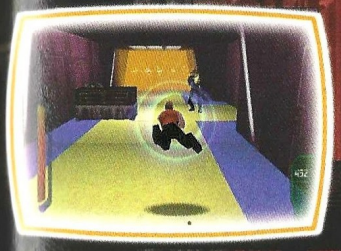
Prevista para estas Navidades, esta secuela volverá a contar con la presencia de James Tolkan (el Comandante Hondo en la película) para los informes de misión. Tres nuevos entornos (Libia, Siberia y Colombia) con más de 30 misiones dinámicas plantearán difíciles retos al jugador experto. Nuevos objetivos de misión y una trama guiados por Tolkan intentarán aportar algo más al juego, de forma que no se quede en una simple simulación de combate.

EL QUINTO ELEMENTO

Quizás viste la película, quizás te la contaron...

¡¡¡ AHORA VIVELA !!!





Basado en la célebre película de Luc Besson El Quinto Elemento.

Además de las escenas y decorados de la película, descubre criaturas y lugares inéditos en 3D a través de 16 asombrosos niveles de acción.

Lucha contra 25 enemigos imprevisibles.

Gaumont

kalisto entertainment

UBI SOFT S.A.
Edificio Horizon - Ctra. de Rubí, 72-74
08190 Sant Cugat del Vallès (Barcelona)
Tel. 93 544 15 00 - Fax 93 589 56 60
http://www.ubisoft.es

Ubi Soft ENTERTAINMENT

TU PUEDES
cambiar el mundo

IMAGEN LIMITE

Sólo necesitas Información

Ahora ser solidario te costará muy poco, al comprar la nueva revista OeNeGe sabrás qué puedes hacer para cambiar el mundo y colaborar en proyectos de las ONG.

OeNeGe

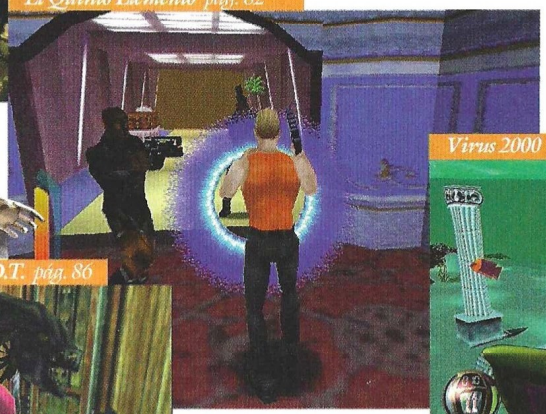
Las letras de la solidaridad

Reviews

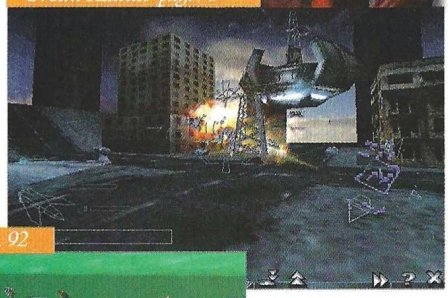
64 ..... Aventura/Rol
70 ..... Estrategia
82 ..... Acción
94 ..... Deportes
96 ..... Simulación

Reah pág. 64

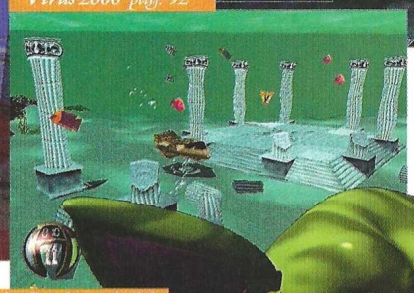
El Quinto Elemento pág. 82



Urban Assault pág. 70

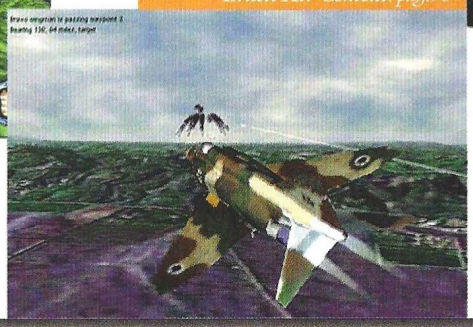


Virus 2000 pág. 92



O.D.T. pág. 86

Israeli Air Combat pág.96



Así puntuamos en CGW

imprescindible

Entre 5 y 4 CD's, obtendrán esos escasos, pero memorables juegos en los que casi todo es realmente bueno. Son pocos, pero como dicen los gallegos, "haberlos, haylos".

muy bueno

De 4 a 3 se merecerán esos títulos de gran calidad a los que tan sólo les faltó la guinda final para haber obtenido el codiciado sobresaliente. Aún así merece la pena seguirles la pista.

bueno

El segmento de 3 a 2 quedará reservado a producciones que, por extraños designios achacables a las musas de los programadores, resultaron poco afortunadas.

pasable

Bastante peor parados saldrán los que solamente obtengan de 2 a 1, es decir, suspenso total y absoluto. Pese a todo no son ni mucho menos los peor parados.

bajo mínimos

Los peor parados con diferencia serán aquellos juegos que obtengan menos de 1 CD, es decir, aquellos escasos, pero lamentables juegos en los que casi todo es un puro desproposito.

Un destino incierto

Reah

Face the Unknown

Project 2 ha cambiado de filosofía y con ello su producción. Reah es sólo el primero de varios juegos que lograrán dar una nueva imagen de esta compañía, asociada con calidad y buenos títulos.

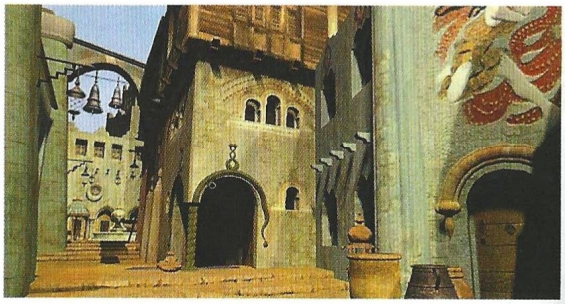
Un hombre se dirige al planeta Reah, donde los científicos han descubierto un extraño artefacto que resulta ser un portal que conduce a otra realidad. A su llegada, todo el personal que trabajaba en el portal huye despavorido ante una inesperada y peligrosa actividad del artilugio, y antes de darse cuenta de lo que está ocurriendo, el investigador se ve succionado por el portal, apareciendo en medio de un desierto ante una gigantesca estructura aparentemente abandonada.

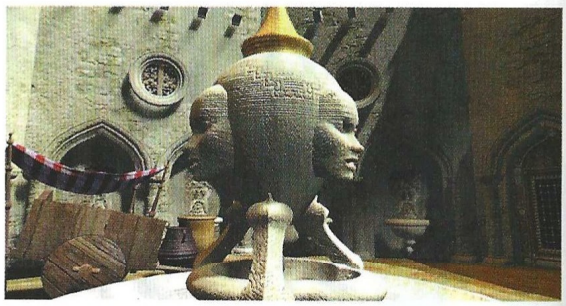
Al acercarse a las puertas de la ciudad descubre que el cerrojo está por fuera, algo bastante extraño a su parecer. Tras resolver el puzzle planteado, logra entrar y encuentra un extraño universo donde las cosas más imposibles se hacen realidad y la lógica se mezcla con el absurdo y lo esotérico. Un fantasma se le aparece constantemente pidiéndole que haga esto o lo otro, y de hecho, los escasos habitantes que ha encontrado en la ciudad, no dejan de hacerle encargos. Desgraciadamente para él tiene que cumplirlos, porque necesita información sobre ese mundo para encontrar la salida y volver a casa. Sólo una particularidad más: en esa ciudad no hay agua, la sequía es espantosa, y el líquido de la vida es sagrado.

Tecnología eficaz

Con este fantástico argumento inspirado por fuentes bastante obvias, Reah ofrece un combinado entre Myst y Atlantis, con soberbios gráficos 3D, actores reales superpuestos al escenario, una banda sonora tranquila y un interfaz tan sencillo que casi se pasa. El sistema de movimiento es idéntico al que ofrecieran los títulos ya mencionados, con libertad de movimiento en 360º de izquierda a derecha y en algunos lugares también hacia arriba y abajo. Los desplazamientos están siempre ilustrados con una animación, al igual que prácticamente cualquier acción que se realice.

Para ello se ha utilizado un sistema de lo más tonto, pero muy eficaz: absolutamente todas las secuencias del juego están grabadas en diferentes archivos de vídeo, y el programa se ocupa de reproducir el fragmento pertinente en el momento adecuado. Desde los giros a los avances, los primeros planos y la resolución de puzzles, todo está metido en estos inmensos archivos que se pueden reproducir perfectamente desde el CD sin necesidad de tener el juego cargado. Este sencillo sistema no implica que el juego sea malo, aunque sí marca ciertas limitaciones.



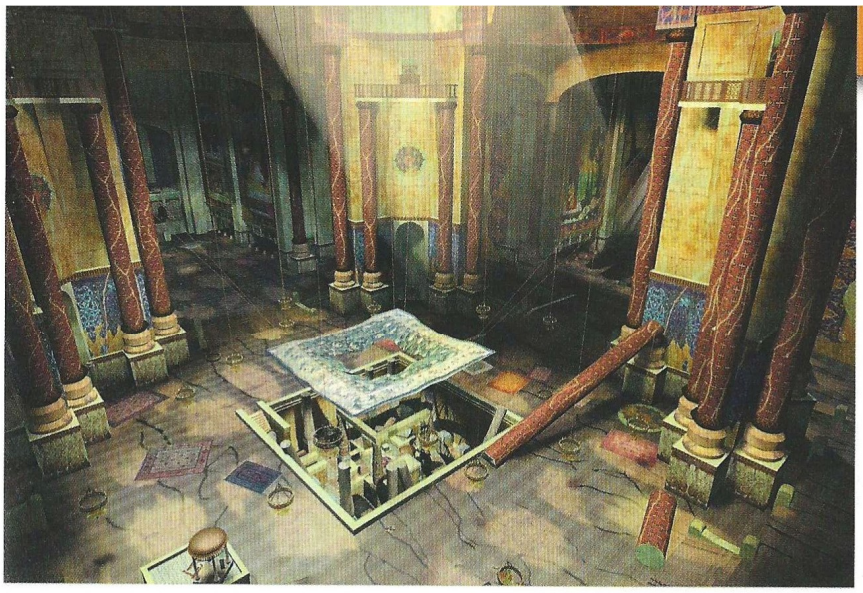


Aventura basada en la exploración

Los puzzles son bastante variados en cuanto a funcionamiento y dificultad, abarcando pruebas de lógica y otras que no lo son tanto. La gran mayoría se presentan con indicios o pistas suficientes para resolverlos, si bien algunos darán un buen dolor de cabeza al jugador. La asociación con objetos que se pueden coger es minúscula, y además su uso se hace obvio donde es necesario ya que el objeto a utilizar en un lugar determinado, se iluminará al llegar a ese sitio.

En cualquier caso, y aunque la resolución de puzzles es importante, el grueso de Reah son la exploración y la historia. El jugador tendrá oportunidad de contemplar unos fantásticos escenarios 3D que recrean lugares casi de cuento de hadas o de "Las mil y una noches", con una atmósfera muy sólida tintada con efectos de sonido y banda sonora. En algunos puntos esta ambientación se ve apoyada por la presencia de actores que normalmente contribuyen a la ampliación de los datos con que cuenta

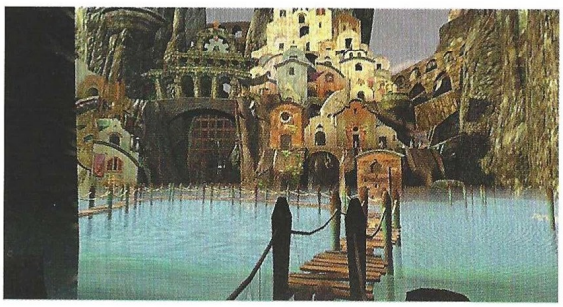
Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 90 Mhz, 16 Mb de RAM, 180 Mb de disco duro, SVGA, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95
Nº de jugadores: 1
Editor: LK Avalon/Project 2
Distribuidor: Erbe



El jugador tendrá oportunidad de contemplar unos fantásticos escenarios 3D que recrean lugares casi de cuento de hadas

el jugador sobre la historia, y aunque no hay ninguno conocido, todos resultan creíbles a pesar del histrionismo con que dotan a su interpretación.

La animación y los efectos de sonido son vitales en la evolución de la aventura, pues en numerosas ocasiones proporcionan pistas acerca de qué hacer a continuación o más tarde, a diferencia de otras aventuras en que todo esto suele ser gratuito o parte de la atmósfera. Por ejemplo, el movimiento de un carro deja entrever la posibilidad de una abertura en un muro, algo que habrá que lograr en un momento dado para avanzar en el juego. Que unas campanas suenen o no es significativo, y la forma de saber hasta cuándo y en qué sentido hay que girar unas llaves de paso, es escuchando el sonido que hacen al moverlas.



El truco es...

Para resolver el puzzle del cerrojo y entrar en la ciudad, busca los tres relojes de sol y fíjate en el símbolo que hay tanto en el pedestal como el indicado por la sombra. Aunque en uno de ellos no hay sombra, sólo tienes que hacer coincidir los dos primeros y simplemente probar con los símbolos del tercer cerrojo.

¿Un género moribundo?

Aunque Reah no supone ningún avance tecnológico con respecto a nada, es una aventura muy interesante, sobre todo en esta época en que las aventuras gráficas como las hemos conocido toda la vida, parecen destinadas a desaparecer. Con el lanzamiento de Reah, Project 2 demuestra una postura valiente al respecto, apoyada en la creencia de que jugadores de muchos países todavía quieren disfrutar con este tipo de juegos. Los grandes monstruos del género se han decantado por el cambio a los entornos 3D con la filosofía de Tomb Raider, y nadie quiere producir otra cosa. ¿Tienen razón? Reah es la prueba material de que una aventura es mucho más que un entorno 2D o 3D, y de que la calidad y el interés no pasan necesariamente por un impresionante despliegue técnico.

Todos los que echamos de menos la aventura gráfica podemos estar de enhorabuena con Reah, no sólo por su existencia sino por sus atractivas e interesantes cualidades. El juego logra una buena ambientación, posee una historia fantástica y ofrece una buena cantidad de horas de entretenimiento. Gráficamente es todo un alarde de virtuosismo, y en general es perfectamente comparable a producciones como Myst y Riven, aunque quizá éste último sea bastante más grande y ambicioso que Reah. De todas formas Reah bien merece la inversión que supone.

Calificación

Reah Face the Unknown

Pros: Quizá en otro momento, Reah hubiera pasado sin pena ni gloria a la sombra de grandes títulos del pasado. Su aparición justo ahora permite descubrir una gran aventura muy trabajada que reserva más de una sorpresa al jugador.

Contras: Las voces están en inglés, aunque se han incluido subtítulos en castellano. Algunos puzzles exigen dotes adivinatorias más que lógica y poder de deducción.

A la caza del tesoro

Red Jack
Revenge of the Brethren

Las historias de piratas siempre han tenido un lugar especial dentro del género de la aventura gráfica, sobre todo gracias a juegos como la saga de Monkey Island. Red Jack redunda en esta temática, aunque de una forma bien diferente.

El joven Nick está a punto de perder su casa y sus tierras por culpa de las deudas de su padre. La hermosa propietaria de todo, Elizabeth, pone un precio a su futuro: ha de convertirse en pirata y conseguir para ella el legendario tesoro de Red Jack. En Lizard Point, isla donde vive Nick, hay atracado un barco pirata perteneciente al Capitán Barba Negra. El muchacho tendrá que lograr enrolarse en la tripulación para partir en busca de fortuna, un fabuloso tesoro escondido en una remota isla y que sólo diecisiete años más tarde de su desaparición podría reclamar su legítimo propietario.

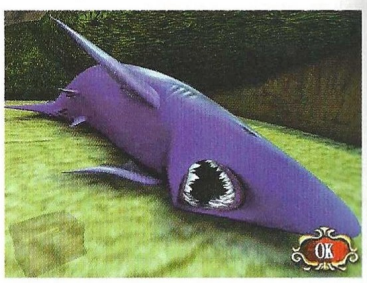
Pero hay más: el Capitán Red Jack fue traicionado hace diecisiete años y por eso murió. El traidor se encontraba entre los tripulantes de su barco, y todos ellos pertenecen ahora a la tripulación de Barba Negra, incluido el ilustre pirata. Y por si esto fuera poco para Nick, el peligro acecha en todas partes: unos misteriosos asesinos quieren derramar su sangre. ¿Cómo salir del atolladero?

Evidentemente el primer paso para salvar tan apurada situación será convertirse en pirata. Nick tendrá que servir al Capitán Barba Negra, pero para ello tendrá que demostrar su valía derrotando a un hambriento tiburón, encontrando una espada y derrotando al mejor espadachín de Barba Negra. Una vez hecho todo esto, podrá escapar de Lizard Point hacia su destino.

¿Aventura y arcade?

Red Jack es una aventura gráfica convencional salvo en un aspecto: el entorno es 3D de una forma muy similar a la de Myst, si bien sus gráficos son de inferior calidad. Por lo demás, en este juego hay todo lo que cabría esperar del género: conversaciones, manipulación de objetos, puzzles, enigmas y un denso guión. De todo ello hay que destacar los diálogos con otros personajes por dos motivos, siendo ambos aspectos negativos del juego. El primero es que voces y subtítulos están en inglés, y el segundo que las conversaciones se repiten hasta la saciedad. Aunque Nick haya hablado ya con un personaje empleando todas las opciones posibles, si vuelve a intentarlo se repetirá todo de nuevo a no ser que mientras tanto haya hecho algo que altere la actitud del personaje.

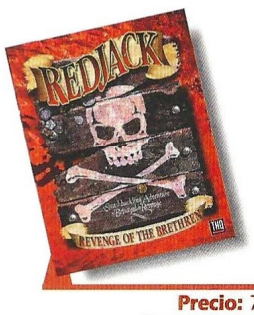
Salvados estos escollos, aún queda otra cosa más por resolver, y para algunos resultará bastante irritante. A pesar de ser una aventura gráfica, se han introducido en Red Jack una serie de secuencias arcade para el duelo con la espada. El programa no incluye ninguna opción para eliminarlas, y por tanto es obligatorio pasarlas para seguir avanzando en el juego. La primera de ellas se produce muy al principio de la historia, y frustrará a más de uno que espere un aventura deliciosa y sin más complicaciones que las habituales.



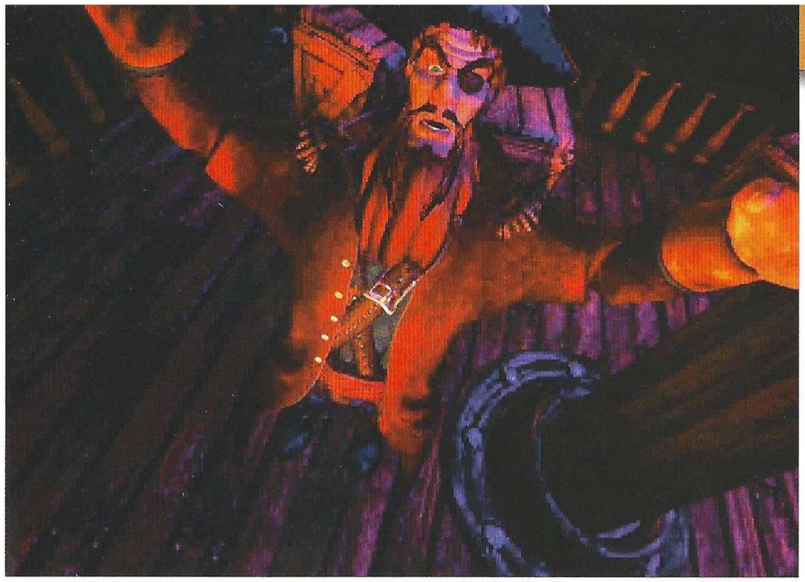
Un esforzado diseño

A nivel gráfico existe un enorme trabajo que no luce demasiado por culpa de la escasa resolución del entorno, imposible de mejorar ni con las mejores tarjetas gráficas. La ilustración visual de una época fantástica está enormemente cuidada, y los pequeños detalles están por todas partes para conseguir un impacto aún mayor. Es una lástima que todo esté tan pixelado y que no haya posibilidades de mejorar la definición a estas alturas.

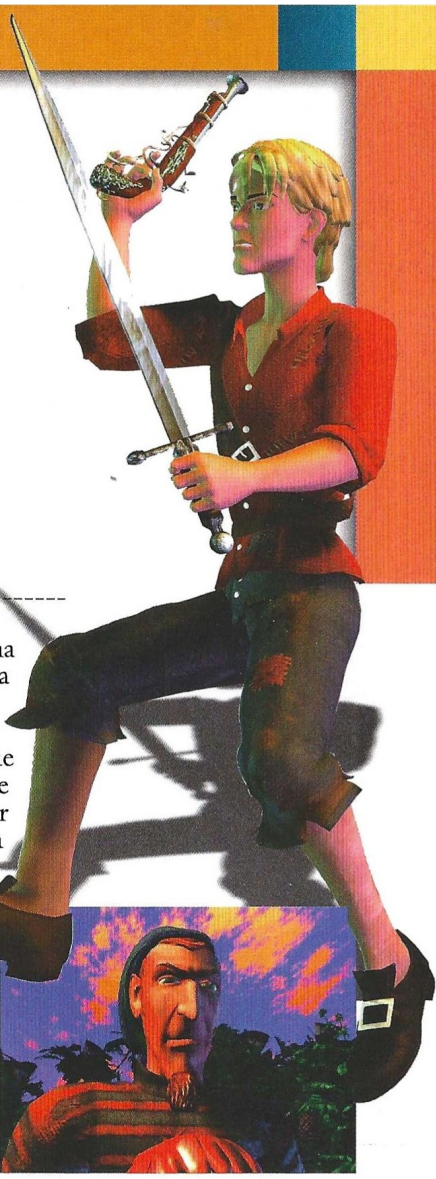
En cuanto a puzzles y enigmas, hay un poco de todo dentro de la línea clásica de las aventuras, todos integrados dentro de la particular ambientación de Red Jack. A diferencia de otros títulos donde se introducen elementos totalmente neutros como el clásico puzzle de las piezas que se deslizan, en Red Jack todo lo que hay que hacer es con cosas que pertenecen sin duda alguna al mundo en que se desarrolla el juego, y además suele ir acompañado de animaciones de muy alta



Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 100, 16MB de RAM, disco duro, CD-ROM 4x, SVGA, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95
Nº de jugadores: 1
Editor: Cyberflix/THQ
Distribuidor: Proein



A pesar de ser una aventura gráfica, se han introducido en Red Jack una serie de secuencias arcade para el duelo con la espada

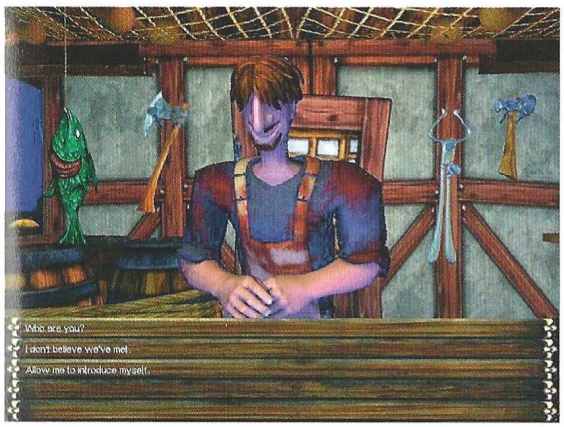


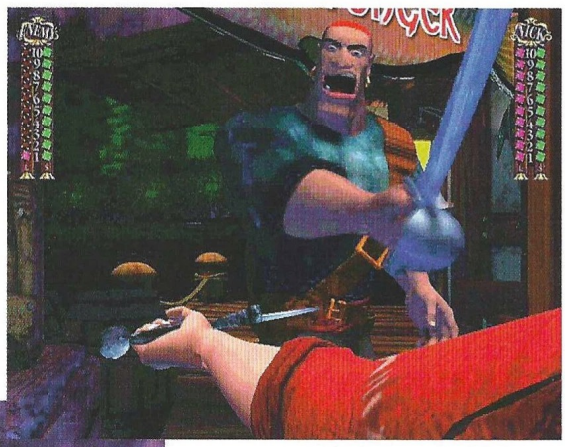
calidad a pantalla completa. Por ejemplo, cuando Nick va a matar al tiburón hay una animación del joven abordando un bote y remando mar adentro, y otra un poco después cuando lanza un cubo de entrañas de pescado envenenadas al agua para eliminar al escualo.

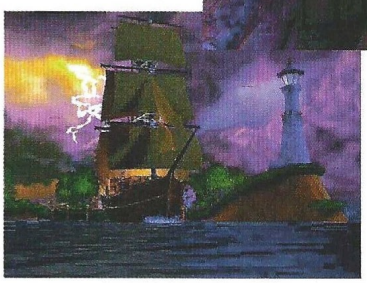
El precio de la piratería

La historia y el guión son muy buenos, y aunque no del todo originales, se hacen atractivos dentro del conjunto del juego. Casi todo lo que descubra el jugador será gracias a las conversaciones con otros personajes, si bien hay que tener un nivel de inglés más que aceptable para ser capaz de seguirlo todo y no perder detalle. Si esto no supone un problema, tampoco lo será el cómodo interfaz que en ningún momento estorba al jugador, ya que tanto el inventario como las opciones se activan solamente cuando el cursor pasa por determinadas zonas de la pantalla.

Red Jack es una buena opción para el aventurero ávido de nuevas experiencias, aunque con el precio que tiene –muy similar al de cualquier otra aventura completamente en castellano, e incluso superior al de algunas de ellas–, no se sabe quién es más "pirata": el protagonista del juego o quien impone un coste tan alto a este título, quizá queriendo decir de alguna manera que las traducciones no valen nada o que este juego es tan bueno que el idioma no es barrera alguna. Sin duda ni una cosa ni otra son así, pero THQ debería replantearse el tema de la localización para la próxima ocasión.







El truco es...

Los primeros personajes con quienes tienes que hablar son Elizabeth (en la plaza) y el Capitán Barba Negra (en la taberna). Después consigue el veneno en el almacén de la taberna y las entrañas en el pescadero para matar al tiburón. Habla con Lyle en la playa, y antes de llevarle su cerveza busca la espada en la cueva que hay bajo el faro.

Calificación

Red Jack Revenge of the Brethren

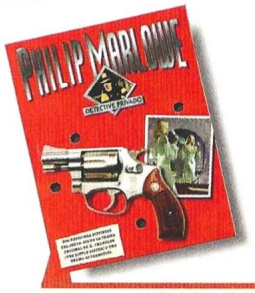
Pros: De las pocas aventuras aparecidas últimamente, ésta es una de las más atractivas debido principalmente a su guión y a la lograda ambientación que han conseguido los artistas gráficos.

Contras: Es lamentable que a estas alturas se comercialice una aventura gráfica en inglés, sobre todo al mismo precio e incluso más caro que una aventura en castellano. Las secuencias arcade rompen brutalmente el ritmo.

Sangre y negro

Philip Marlowe: Detective Privado

Al principio la confusión envuelve la trama. Neblinas de dudas intentan ocultar los hechos, pero sólo los asesinatos dicen la verdad aunque sus víctimas ya no puedan hablar...



Precio: 7.990
Requerimientos: 486 DX2/66 MHz, 8 Mb de RAM, 2 Mb de Disco Duro, Windows 3.1 ó 95, SVGA 256 colores, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido, Ratón.
Nº de jugadores: 1
Editor: Infogrames
Distribuidor: Erbe

Una hermana busca a su hermano, y para hacerlo acude a un detective privado. ¿Existe en el mundo algo más natural cuando la familia no tiene noticias de él? No. En principio, no... Los problemas vienen después, cuando unas sospechosas muertes acontecen al mismo tiempo y, en ocasiones, en el mismo lugar en que Marlowe se encuentra investigando.

Éste es el comienzo de una aventura gráfica con aspecto de film de cine negro en dibujos animados. Una mezcla de rancio abolengo que acompaña la historia con mucha música de saxo y trompeta, y los monólogos y diálogos de voces a veces ásperas, y a veces sensuales. La trama está basada en el libro "The Little Sister" de Raymond Chandler, y se desarrolla de dos formas distintas en el juego: podrás seguir la línea argumental de la propia novela, u otra paralela que te ofrece Infogrames. Tendrás que hilar hechos –más que otra cosa–, trasladarte de un lugar a otro entre los alrededores de Los Ángeles, y ocasionalmente recoger algún objeto, o explorar alguna habitación. No obstante se trata de un producto que entusiasmará a los fanáticos del género, capaces de consentir cualquier cosa. El transcurso de los acontecimientos ofrece una lentitud soporífera, en un vano intento por trasladar todo el contenido de una densa obra al PC, sin el más mínimo asomo de acción. Es como un "L.A. Confidential" deshidratado.

El truco es...

Como detective, a veces harás cosas poco "limpias". Por ejemplo, entrar en una casa sin el consentimiento de su dueño. Cuando te encuentres en esa situación, sal de la vivienda o el lugar que sea, en cuanto escuches a lo lejos las sirenas de la policía. De lo contrario acabarás en comisaría.

Calificación

Philip Marlowe: Detective Privado

Pros: Una atmósfera lograda: la música, el lenguaje, los planos...
Contras: Mucho monólogo y pocos diálogos. Trama lenta, sin expectación. Gráficos de insuficiente calidad y doblaje dudoso.

GROLIER INTERACTIVE
http:// grolier.co.uk

PlayStation

CD-ROM PC

UBI SOFT S.A.
Edificio Horizon - Ctra. de Rubí, 72-74
08190 Sant Cugat del Vallès (Barcelona)
Tel. 93 544 15 00 - Fax 93 589 56 60
http://www.ubisoft.es

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

Auténtica estrategia en 3D

Urban Assault

Hace ya tres años, éste fue el primer título de estrategia en tiempo real y 3D que se pudo ver en el ECTS. Desde entonces han aparecido unos cuantos, pero ninguno –quizá sólo Battlezone– ha logrado mantener el espíritu del género con una jugabilidad aceptable.

La Tierra ha quedado devastada por una catástrofe nuclear. Los despojos y los residuos tóxicos lo inundan todo como una plaga. Es todo lo que queda después del Gran Error, la muerte de los océanos, el destrozo de la atmósfera, comunidades de humanos encerradas en grandes cúpulas como peces en un acuario... Todo por culpa de las bombas nucleares.

Ghorkovs y Taeskasts –las dos facciones humanas– se culpan unos a otros del desastre, y enfrentados entre sí, ven cómo la Tierra es objeto del deseo de conquista de dos razas alienígenas: Mykonians y Sulgogars. La lucha a cuatro bandas es el pan de cada día, la guerra la nueva atmósfera que se respira. Pero los humanos son muy valiosos, quedan tan pocos que no es buena idea enviarlos a combatir. Por eso todo está robotizado. Las máquinas necesitan un líder, y por eso un humano ha de estar al mando. Tras una compleja operación quirúrgica para conectar el cerebro de un hombre a los sistemas de defensa, el líder está listo para dirigir la batalla.

El mismo espíritu

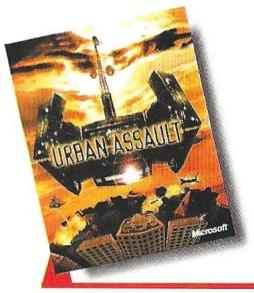
Con este argumento comienza Urban Assault, un juego muy diferente a cuantos predecesores pueda tener que consigue mantener el atractivo de la estrategia en tiempo real añadiendo al mismo tiempo importantes y nuevos elementos. El jugador asumirá el control de una estación de batalla flotante, entre cuyas capacidades se encuentran la de teletransportarse, defenderse, absorber energía de centrales eléctricas, crear vehículos de combate, torretas defensivas y centrales energéticas. Desde ella podrá adoptar las medidas oportunas para vencer cada batalla, y podrá asumir el control directo de cualquier vehículo en todo momento.

Como todo juego de estrategia en tiempo real, Urban Assault cuenta con algunos elementos inherentes al género: explotación de recursos, construcción de estructuras y creación de unidades. El único recurso existente, y no presente en todas las misiones, es la energía, que se obtiene emplazando la estación de combate sobre una central eléctrica. El teletransporte desde cualquier punto del mapa a una central eléctrica es inmediato y no exige coste alguno. La estación posee unos cañones para defenderse en caso de un ataque directo, y se puede asumir el control de los mismos para lograr una mayor eficacia. En este momento el juego se convierte en un arcade 3D sin movimiento, ya que sólo se puede girar el cañón 360º y cambiar el punto de mira.

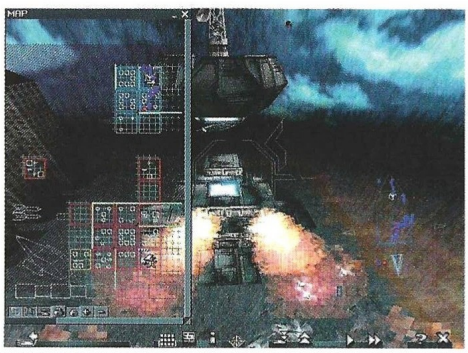
Rompiendo la monotonía

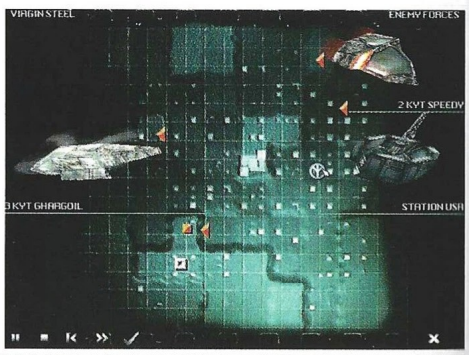
La construcción de estructuras está limitada por la cantidad de éstas, ya que sólo son diferentes sistemas de defensa, centrales eléctricas y antenas de radar. Las variaciones entre todos ellos son simplemente su alcance y eficacia, y obviamente, cuanto mejores sean más caros resultarán. Sin embargo no estarán disponibles desde el principio, y llevará unas cuantas misiones conseguir el acceso a la primera estructura. Esto sucede porque la investigación no existe, sino que en casi todos los escenarios hay unas zonas concretas que contienen determinadas tecnologías. Al conquistar estos sectores del mapa, se obtiene la tecnología en cuestión para la misión en curso y todas las demás. Nuevos vehículos, estructuras y mejoras para vehículos y estructuras son toda la tecnología que se encontrará.

La creación de unidades es muy sencilla, y dependiendo del coste de las mismas será necesario más o menos tiempo para su aparición en el escenario. Basta seleccionar qué tipo de unidad se quiere construir y empezar a pulsar con el cursor sobre el terreno 3D. Una vez creadas, las unidades se dirigirán como un escuadrón hacia un punto cercano del mapa en espera de recibir órdenes. El coste energético para la creación varía en función de las mejoras que se hayan encontrado para la unidad en cuestión.



Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 133 MHz, 16 Mb de RAM, 80 MB de disco duro, SVGA, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95
Nº de jugadores: De1a 4
Editor: Terratools
Distribuidor: Microsoft





Para derrotar al enemigo es vital destruir su central eléctrica y su estación de combate

Sencillo y eficaz

Gracias al administrador de escuadrones, una simple ventana en la que aparecen iconos de todas las unidades creadas, se pueden crear grupos mixtos o de un solo tipo de unidad. Sólo hay que arrastrar el icono de una unidad a una línea para que forme parte de un nuevo escuadrón, y añadir a dicha línea las unidades que se quiera. A partir de ese momento, se puede marcar un destino para el grupo y todos seguirán las instrucciones dadas. Además, el administrador de escuadrones permite determinar de qué modo cumplirá el escuadrón las órdenes asignadas. Con una o varias unidades seleccionadas, se pueden hacer tres cosas: moverse a un sector ya conquistado, conquistar un sector enemigo y atacar al enemigo. Las cinco opciones disponibles para alterar el modo de cumplimiento de estas órdenes son: volver a la base, ir directamente al objetivo sin preocuparse de nada más, ir al objetivo eliminando cualquier enemigo que haya por el camino, ir al objetivo eliminando la presencia enemiga y además conquistando los sectores enemigos que haya por el camino, y algo así como matar hasta morir.

Una ventana de tamaño variable representa el mapa con cuadrados de diferente color según el propietario del sector. Hay barras de desplazamiento para poder mover la vista del mapa, y existen opciones para dejar fija la vista y hacer zoom. Con un escuadrón o unidad seleccionados, asignar las órdenes es tan sencillo como pulsar sobre un sector para que se efectúe un desplazamiento con las opciones asignadas.

Tácticas y trampas

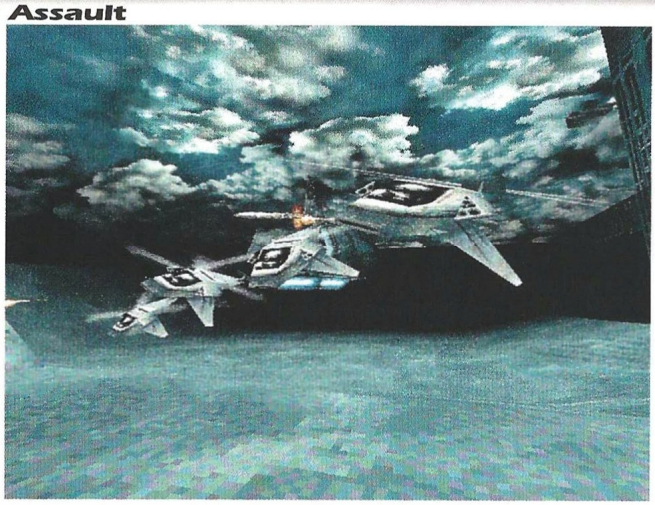
Uno de los puntos vitales para el éxito de cualquier misión es hacerse cuanto antes con una central eléctrica para absorber energía y poder así crear unidades sin parar. Sin embargo, el ritmo de absorción es variable en función de la cantidad de sectores conquistados. Dependiendo del nivel de la central, indicado por unos cuadrados blancos, hay que poseer una determinada cantidad de sectores para que el rendimiento de la absorción sea el 100%: 16 sectores por cada cuadrado blanco, cuanto más adyacentes a la central, mejor. Existen también sectores clave cuya posesión entraña un valor estratégico importante dentro de la misión, y en algunos escenarios hay elementos adicionales como sectores que contienen una bomba capaz de destruir a todos los enemigos si se activa. Estos sectores siempre irán acompañados de un número variable de sectores detonador, que será necesario conquistar para activar o desactivar la bomba.

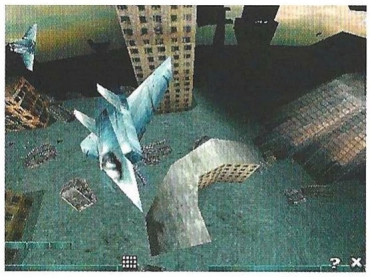
Además del control de una central eléctrica, para derrotar al enemigo es vital destruir su central eléctrica y su estación de combate. De hecho, si se hace esto último todas las unidades enemigas se destruirán, ya que se han quedado sin control.

Simulación arcade

Con todo lo dicho anteriormente, Urban Assault ya es de por sí

Urban Assault





El truco es...

Trata de alejar a las unidades que protegen la central eléctrica enemiga y su estación de combate con un escuadrón señuelo, y mientras tanto arrasa el lugar con uno o dos escuadrones adicionales. Si destruyes al menos su central eléctrica, evitarás que produzca más unidades cuando agote su energía. Destruye los satélites espía en cuanto los veas.

bastante atractivo, pero Terratools quiso añadir algo muy importante: el control directo de cualquier vehículo. En todo momento se puede seleccionar un tanque, helicóptero o cualquier otro vehículo, y asumir su control. Entonces el juego se convierte en una especie de Quake, si bien el jugador puede convertirse en el líder de un escuadrón y dirigir éste en el combate. La simulación del control de los diferentes vehículos se ajusta bastante a la realidad, permitiendo desplazamientos y un manejo directo del punto de mira en un entorno 3D casi apocalíptico. Si el vehículo controlado es destruido, se puede saltar inmediatamente a otro o volver a la estación de combate. Esto resulta muy útil y divertido mientras la estación se recarga de energía, y además los vehículos tienen una mayor eficacia controlados por el jugador si éste es medianamente hábil.

A pesar de que todo esto, Urban Assault tiene varios problemas, el más significativo la irritante tendencia de la inteligencia artificial a atascar unidades en determinados lugares y a llevarlas por el sitio menos conveniente, si bien este último se puede solventar estableciendo puntos de ruta. Además, aunque existe un cierto equilibrio entre unidades que permite que un determinado tipo de unidad aniquile siempre a otro, el jugador siempre estará en desventaja con respecto a su enemigo, alcanzándose un nivel de dificultad bastante elevado después de haber jugado siete u ocho misiones.

Tampoco hay un editor de misiones y/o escenarios, lo que limita bastante la duración del juego, y sobre todo el aspecto multijugador, ya cercenado de por sí por la escasa posibilidad de cuatro participantes, y nadie asegura el lanzamiento de nuevos escenarios a través de Internet o cualquier otro sistema, aunque como siempre, si el juego tiene un éxito aceptable no pasará mucho tiempo hasta que salga una expansión al módico precio habitual.

Aun con estos inconvenientes, y el hecho de que los escenarios son bastante monótonos y feos, Urban Assault resulta adictivo y muy divertido, consigue enganchar en poco tiempo y es muy sencillo de manejar. La historia es poco consistente, y no tiene un peso demasiado específico en el juego, y sin embargo el conjunto sigue siendo poderosamente atractivo. Todas estas cosas se podrían mejorar sin duda, pero tal como está, Urban Assault es una de las opciones más interesantes de este mes.

Calificación

Urban Assault

Pros: Urban Assault es el primer juego de estrategia en tiempo real y 3D que se ciñe realmente a la esencia del género que pretende evolucionar, lográndolo con un resultado magnífico. Es adictivo y muy jugable.
Contras: La inteligencia artificial tiene algunos fallos que se podrían haber evitado con facilidad al tratarse de un escenario 3D. Los escenarios son poco variados, y la opción multijugador muy limitada.

Suscríbete a

Computer Gaming World

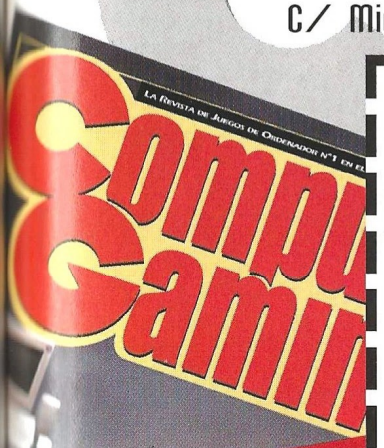
20%

Consigue cada mes, en tu propia casa, la información más completa sobre el mundo de los juegos de ordenador, ahorrándote el **20%** del importe al suscribirte a

COMPUTER GAMING WORLD

Envíanos este cupón a:

Editorial América Ibérica, S.A. (dpto. de suscripciones)
C/ Miguel Yuste, 26 - 28037 Madrid Fax (91) 327 24 02



¡GRATIS CADA MES UN JUEGO COMPLETO!

BOLETIN DE SUSCRIPCION

Tienes derecho a acceder a la información que te concierne, recopilada en nuestro fichero de clientes, y cancelarla o rectificarla de ser errónea.

Sí, deseo suscribirme a **Computer Gaming World** durante un año (12 números) al precio especial de **6.240** pts. en lugar de 7.800 pts.

1er apellido _____
2º apellido _____
Nombre _____
Domicilio _____
C. Postal _____ Población _____
Provincia _____
Fecha de nacimiento _____ CIF/DNI _____ Telf. _____
Forma de pago:

☐ Giro Postal nº _____ de fecha _____
☐ Contrarreembolso
☐ Tarjeta Visa nº _____ / _____ / _____ / _____
☐ Tarjeta American Express nº _____ / _____ / _____
Fecha de caducidad ____ / ____ / ____

Firma:

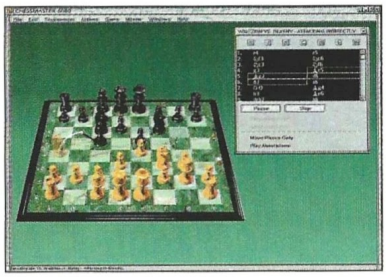
Computer Gaming World

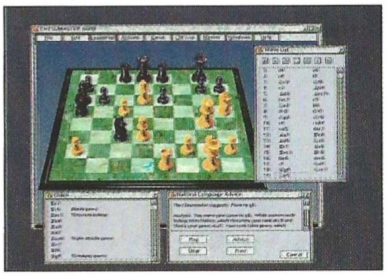
El maestro de los recursos

Chessmaster 6000

El producto más elaborado de la serie, nos trae una paleta de infinitas posibilidades y recursos gracias a lo cual, no solamente disfrutaremos del placer de jugar, sino también del de aprender en la forma más amena y divertida posible.

La última versión de Chessmaster 6000 nos ofrece un cambio sustancial en la línea que nos traía acostumbrados hasta ahora. Con mucha mayor cantidad de recursos y calidad en sus acciones, este programa de ajedrez supera en mucho lo visto hasta ahora por su notoria mejora tanto en juego como en pedagogía.

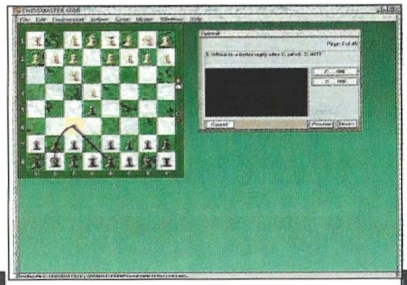




Tutor de ajedrez

El programa contiene un tutor de ajedrez bastante bueno. Al empezar a jugar, tendremos que rellenar una ficha con todos nuestros datos personales, nivel de juego, etc, con lo que el tutor nos ofrecerá un abanico de posibilidades con los que se nos permitirá desde empezar a mover las piezas, a mejorar nuestro nivel de juego, o jugar torneos contra los grandes maestros. El programa tutor evalúa nuestro nivel de juego, para poder así aconsejarnos en nuestras acciones y rectificar nuestros errores más comunes o líneas de actuación que a su juicio pueden mejorar de forma considerable.

En otro de los modos de prueba el ordenador nos va presentando partidas jugadas por grandes maestros, y al tiempo que explica nos pregunta nuestra opinión en un momento del juego y dependiendo de las repuestas obtenidas, el ordenador nos coloca un nivel de juego o ELO.



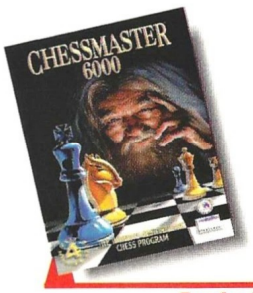
Opciones y recursos

Algo clásico en Chessmaster es su capacidad de camuflaje, es decir, la multitud de piezas y tableros tanto en dos como en tres dimensiones con variaciones de color, texturas, tamaño en las piezas y apariencias gráficas. Su banda sonora corre a cargo de una cuidada selección de obras de música clásica, las cuales podremos desactivar a voluntad. El programa se comunica con nosotros de viva voz y mediante subtítulos, todo ello configurable hasta en el último detalle a capricho y medida del usuario.

Base de datos

Es uno de los mejores puntos del programa, con más de 25000 partidas almacenadas y una potente herramienta de búsqueda y selección; los mejores maestros del mundo estarán a nuestra disposición para enseñarnos su juego, con la posibilidad de jugar en su lugar o retomar cualquiera de las partidas desde cualquier punto. Podemos crear nuestra propia base de datos a fin de ir analizando nuestra evolución y comprender nuestros errores en las partidas, o hacer que el ordenador analice por nosotros nuestro juego.

Un programa en definitiva, que brilla por su componente



Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 90, 16 MB RAM, Windows 95, CD ROM 4x, SVGA, tarjeta de sonido, disco duro, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Mindscape
Distribuidor: Proein

táctico, su soberbia presentación, y sus espectaculares modos de juego, siendo jugable hasta por Internet.

Su impecable tutor, conseguirá enseñarnos a mejorar sensiblemente nuestro nivel de juego, y su base de datos conseguirá prolongar nuestro estudio del ajedrez, durante mucho tiempo.

El truco es...

En el ajedrez el único truco posible es la perseverancia en su estudio y jugar muy a menudo, pero de todas formas, una vez que hayáis creado vuestro perfil de jugador y os metéis en torneo, antes de que os hagan mate, podéis abandonar el juego, evitando que la derrota cuente en vuestro perfil, con lo que podréis repetir jugar tantas veces como queráis contra vuestro adversario.

Calificación

Chessmaster 6000

Pros: Buenos gráficos, un ELO muy alto adecuado para todo tipo de jugadores, desde maestros, pasando por jugadores de Club a jugadores de nivel medio y aficionados, todos encontrarán un gran reto en Chessmaster 6000. Una base de datos con más de 25000 partidas y un programa tutor de enseñanza impresionante.

Contras: El interfaz de la base de datos es a veces un poco complejo para la búsqueda de partidas, pudiéndose haber realizado una base de datos bastante más sencilla.

CD ROM'S EN CASTELLANO A UN PRECIO INCREIBLE

CD CIENCIAS OCULTAS. 2.995 ptas.
Lo mejor en programas esotéricos y de adivinación. Programas para echar las cartas del Tarot, horóscopo, cartas astrales, biorritmos...

CD AJEDREZ. 2.995 ptas.
El CD ideal para todo buen aficionado al ajedrez o, también, para aquel que desea aprender a jugar. Con más de 10.000 partidas de maestros, reloj profesional, tutor interactivo asi como editor de tableros y partidas.

CD DISEÑO. 2.995 ptas.
Todo lo necesario tanto para el diseño artístico como el técnico: programas de CAD, de Rotulación, de Fractales, imágenes Clip Art y programas de Diseño Artístico.

CD ENSEÑANZA. 2.995 ptas.
Programas para el aprendizaje de Matemáticas, Inglés, Física, Química, Geografía y Mecanografía. Cursos de Windows, MS-DOS, Lotus y Wordperfect; así como un generador de Exámenes tipo Test.

CD DEPORTIVOS. 2.995 ptas.
Para los aficionados al deporte en general y para los que les gustan los juegos deportivos en el ordenador. Aquí encontrarás juegos de baloncesto, golf, fútbol, tenis, bolos, carreras de caballos...

CD JUEGOS DE ESTRATEGIA. 2.995 ptas.
Demuestra tus conocimientos de estrategia y sangre fría para conducir a los ejércitos bajo tu mando a la victoria final en toda la variedad de situaciones, escenarios y guerras que aquí te proponemos.

CD SUPER INGLES. 2.995 ptas.
La herramienta ideal para que toda la familia pueda aprender Inglés. Sirve para todos los niveles. Perfeccionamiento de gramática y pronunciación, test, juegos y preparación para exámenes reconocidos como el First.

CD JUEGOS WINDOWS. 2.995 ptas.
Los mejores juegos completos de todo tipo para entorno Windows.

CD JUEGOS MS-DOS. 2.995 ptas.
Juegos variados y de calidad para entorno MS-DOS.

CD SUPER-PORNOS. 2.995 ptas.
Películas eróticas reales, a todo color y de gran calidad.

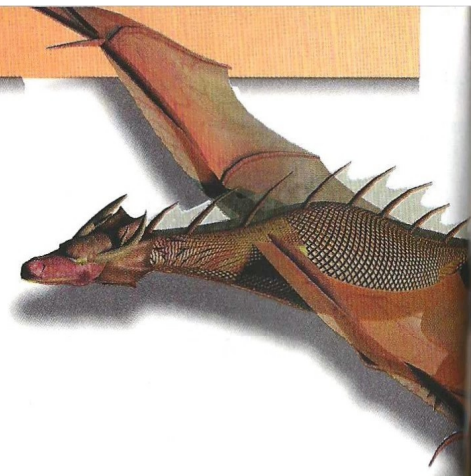
OFERTA ESPECIAL: ¡PIDA TRES Y PAGUE SOLAMENTE DOS!

PIDA POR TELEFONO AL 902 120 130,
POR FAX AL (91) 896 05 10
O POR CARTA A:

PRIX INFORMATICA
APARTADO 93
28200 S.L. ESCORIAL (MADRID)

prix@usa.net **www.prix.com**

SOLICITE CATALOGO GRATUITO DE DISKETTES Y CD'S



Un ejemplo a seguir

Spellcross

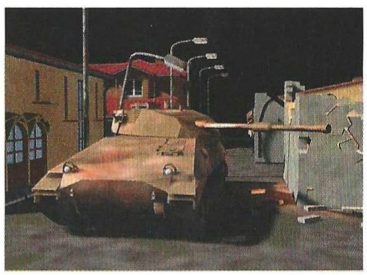
De los países del Este llega la ruptura con la tónica general de los wargames convencionales, un género totalmente estancado que ahora da un tímido paso hacia delante con este título.

En un futuro no muy lejano, los Orcos invaden el mundo y saquean mientras conquistan el planeta con una violencia inusitada. Sacrificios rituales, espantosas criaturas, magia y carnicería son sus instrumentos de guerra. El hombre sólo tiene escopetas y cañones, ellos cuentan con medios hasta ahora conocidos únicamente en relatos fantásticos sin visos de realidad. ¿Qué posibilidades hay de expulsar al invasor y recuperar el mundo?

Este wargame por turnos está lo más cercano a la estrategia en tiempo real que podría estar un juego de este tipo. A su lado, MAX y su secuela son burdos intentos de hacer algo atractivo manteniendo un sistema de turnos. Parte del atractivo reside evidentemente en la variación sobre el estándar que ofrecía hasta ahora batallas históricas y cosas similares un tanto aburridas después de varias decenas de títulos. Otra de las variantes interesantes es que la vista es una isométrica con objetos 3D, en lugar del acostumbrado terreno plano con hexágonos o cuadrados, si bien los escenarios de Spellcross están también cuadriculados.

Medido a la perfección

El sistema de juego es bastante sencillo en un principio, y se complica progresivamente a medida que se avanza en todos los aspectos. Al comenzar cada escenario se colocan las unidades en una zona determinada. Cada una de ellas cuenta con una serie de puntos de acción que se pueden asignar a movimiento, disparo y curación, dependiendo de las necesidades de cada momento. Una vez agotados todos los puntos de las unidades con estas acciones, o bien cuando estén situadas en los lugares deseados, se pasa el turno al ordenador y el enemigo realizará su jugada.



Las diferentes unidades poseen distintas cantidades de puntos de acción, vida y disparos, y también un alcance de visión variable. Si una unidad permanece varios turnos en una misma posición, se atrinchera en ella, logrando así una especie de escudo que tendrá que ser destruido por el fuego enemigo antes de empezar a perder puntos de vida. Las zonas elevadas poseen la ventaja obvia sobre las que no lo están, y se respetan también los posibles obstáculos que pueda haber en una línea de fuego o desplazamiento, como edificios, árboles y rocas. Si una unidad o grupo de unidades tiene puntos de acción y disparo antes de terminar el turno y se acerca el enemigo, se producirá una oportunidad de fuego que se aprovechará automáticamente en cuanto el enemigo esté a tiro.

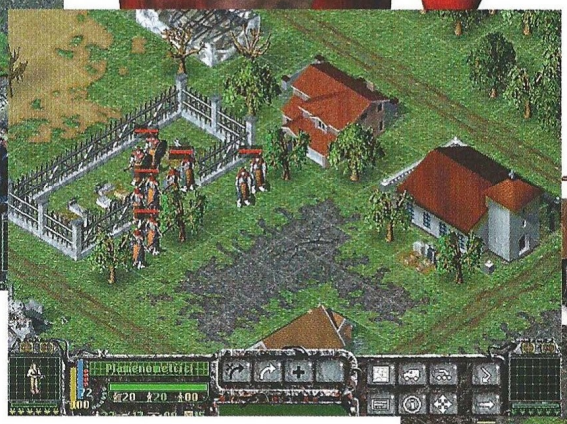
La verdadera campaña

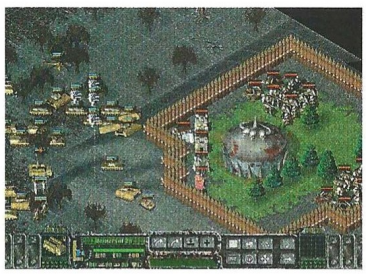
Una vez superado un escenario, aparece un complejo menú con bastantes opciones que son una parte importante de la salsa de Spellcross. Desde él se puede acceder a la investigación –no sólo se investigan nuevas tecnologías y se actualizan unidades, sino también historia del juego y al enemigo–, compra, reclutamiento y desmantelamiento de unidades, el mapa de la zona, los puntos asignados a investigación, la organización jerárquica de escuadrones, y muchos otros datos que permiten gestionar una auténtica y apasionante campaña, en la que no basta con recuperar territorios sino que hay que mantenerlos defendidos con un remanente de unidades.

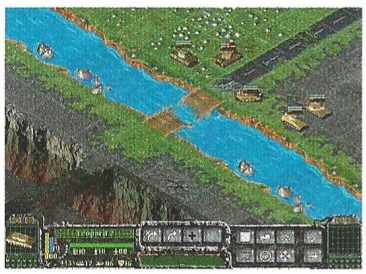
El juego obliga a cuidar las unidades porque se llevan de un escenario al siguiente. Consiguen puntos de experiencia que permiten realizar mejoras y ascender de categoría, y si se pierden en una misión, están muertas y no volverán a aparecer, exigiendo la compra de una unidad nueva si se desea un reemplazo. La posesión de territorios sig-

Precio: sin determinar
Requerimientos: 486/100 MHz, 12 MB de RAM, 77 MB de disco duro, SVGA VESA, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón, DOS 6.22 o Windows 95
N° de jugadores: 1 o varios
Editor: Cauldron
Distribuidor: Arcadia

Las diferentes unidades poseen distintas cantidades de puntos de acción, vida y disparos, y también un alcance de visión variable







nifica un considerable aumento de ingresos, lo que permite adquirir más unidades y asignar más dinero a la investigación. Para comprobar las cualidades y características de cada tipo de unidad existe una vasta enciclopedia a la que se puede acceder desde el menú de campaña.

El truco es...

A segura posiciones en zonas elevadas siempre que puedas, y si tus unidades sufren daños, invierte los turnos necesarios en curarlas antes de continuar. Los comandos son una de las unidades más poderosas al principio del juego, así que reserva sus disparos para los enemigos más fuertes, que deben ser tu primer objetivo cuando haya varios oponentes a tiro.

Turnos sí

El sistema de turnos permite en este caso estudiar los movimientos del enemigo y diseñar una táctica acorde a ellos, lo que resulta muy conveniente dado que normalmente, el jugador estará en inferioridad numérica. No suelen producirse combates masivos a no ser que haya muy mala suerte, y siempre se puede volver un paso atrás salvando la partida con frecuencia. Aquí radica un serio problema del juego, ya que una vez empezada una misión, se permite salvar diez veces dentro de la misma, pero si se sale del programa, habrá que repetirla entera. En el menú de campaña sí se pueden salvar partidas con todo lo realizado hasta el momento, pero dicho menú sólo está disponible al terminar una misión, y también tiene una limitación de ranuras para partidas salvadas.

La forma de conjugar todos estos elementos es casi única, aunque mirando con lupa se podrían encontrar diversas fuentes de inspiración. En cualquier caso, Spellcross es un wargame muy bueno que gustará incluso a quienes jamás se han sentido atraídos por este género y a los defensores a ultranza de la estrategia en tiempo real, porque la forma de jugarlo es muy sencilla y su ambientación notablemente diferente. De todo ello debieran tomar buena nota otras compañías...

Calificación

Spellcross

Pros: Spellcross es el wargame que rompe con el estándar seguido hasta ahora por las grandes compañías productoras de este tipo de juegos. Resulta muy divertido e interesante incluso para quien no gusta de este género.

Contras: El juego está en inglés. El sistema de salvar partidas es bastante confuso e ineficaz. No hay una opción para deshacer el último movimiento, lo que puede producir efectos no deseados.

La vida sigue

Creatures 2

La primera entrega de Creatures fue totalmente original y no tuvo imitador alguno a pesar de su notable éxito en países anglosajones. Esta secuela parece llamada a seguir los pasos de su predecesora.

Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 166 MHz, 16 MB de RAM, 300 MB de disco duro, SVGA con 2 MB, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95
Nº de jugadores: 1
Editor: Cyberlife
Distribuidor: Proein

Creatures no era un juego como los demás, ya que se alejaba enormemente de cualquier posible tópico que nadie hubiera podido imaginar hasta entonces. Creatures 2 profundiza aún más en la filosofía y esencia de su predecesor, hasta unos límites que quizá sean excesivos para la mayoría de los jugadores, aunque también podrían gustar mucho a quienes ya disfrutaran de Creatures.

Este juego se califica como tal porque de alguna forma hay que catalogarlo, y lo incluimos en la sección de estrategia por el mismo motivo, pero lo cierto es que no existen etiquetas para él. La compañía Cyberlife nunca ha hecho juegos, ya que su ocupación principal es el estudio de la vida artificial. Hace un par de años decidieron realizar un experimento para aumentar la cantidad de información con la que trabajar, experimento que ahora se amplía con Creatures 2.

Se trata de un inmenso mundo –Albia– con ecología propia que está repleto de objetos que descubrir y lugares que explorar, y en él conviven tres razas diferentes susceptibles de ser inteligentes: los Norn, los Grendel y los Etin. Los primeros será los "hijos" del jugador, los segundos sus potenciales enemigos, y los terceros jugarán un papel bastante neutral.

Jugar a ser padre

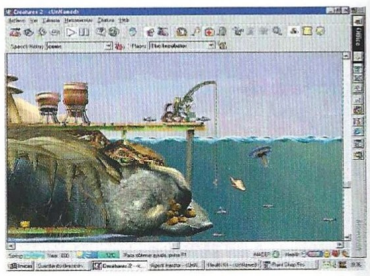
Aunque la filosofía básica de Creatures 2 es bastante sencilla, ponerla en práctica es bastante más difícil de lo que pueda parecer a primera vista. Cuando se arranca el juego por primera vez se dispone de una cantidad limitada de huevos, la mitad machos y la otra mitad hembras. Se coge uno de ellos y se mete en la incubadora, y en cuestión de segundos saldrá de ella un ser "vivo". Inmediatamente habrá que identificarle con una partida de nacimiento, como si fuera el registro civil, dándole nombre y rellenando una serie de datos que más tarde servirán para identificar inequívocamente tanto a la criatura como a su padre.

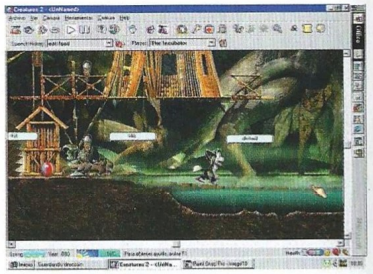
A partir de ese momento, el Norn empezará a deambular por su entorno, mostrando una curiosidad natural por casi cualquier cosa. El jugador tendrá que enseñarle a identificar los objetos por su nombre, qué se puede comer y qué no, cómo conseguir comida y bebida por su cuenta, qué lugares y criaturas son peligrosos, cómo satisfacer sus necesidades más inmediatas, etc. Claro, todo ello condicionado por la capacidad del Norn, ya que su material genético es variable y podría nacer un poco tonto, o demasiado inteligente, violento... En fin, como la vida misma.

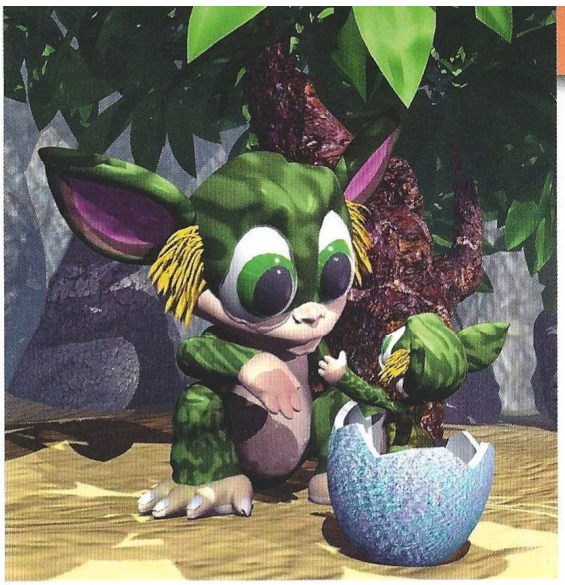
El proceso de aprendizaje

Este proceso de aprendizaje se puede mejorar con algunos elementos que hay en el escenario a tal fin, como ordenadores de juguete que mediante palabras y sencillos dibujos mostrarán al Norn el significado de algunas expresiones, acciones y sensaciones. Hambre, frío, sed, miedo, izquierda y derecha, son algunas de ellas. También el jugador tendrá un contacto directo con su criatura mediante el cursor en forma de mano, único contacto visual entre el Norn y su creador. Con él podrá hacerle cosquillas o pegarle, coger objetos y acercárselos, activar dispositivos, y crear pequeños bocadillos de cómic donde escribir cosas que el Norn oirá y tratará de repetir (en ocasiones hay que decirle varias veces la misma palabra hasta que la pronuncie bien).

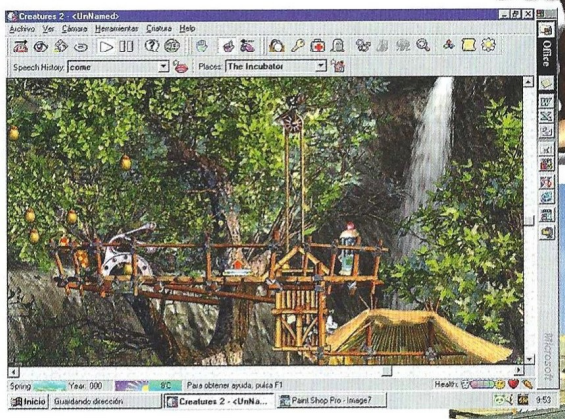
Como todo bicho viviente, los Norn tienen alegrías y disgustos y sufren de mal de amores, y también enfermedades. Una pareja podrá criar si se lleva bien, y así conseguir nuevas líneas genéticas mejoradas y/o mutadas, hasta una cantidad virtualmente infinita, aunque para llegar a este punto ambos Norn han de ser adultos. En éste y otros momentos, entrarán en juego una serie de elementos bastante complejos que quizá desanimen a muchos. Por ejemplo, para curar enfermedades hay toda una farmacia que

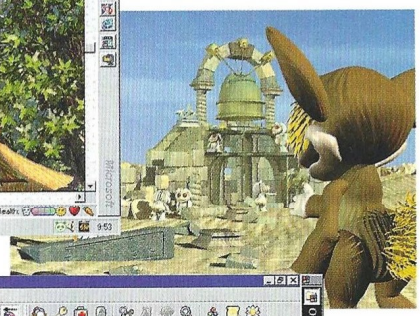






Como todo bicho viviente, los Norn tienen alegrías y disgustos y sufren mal de amores, y también enfermedades

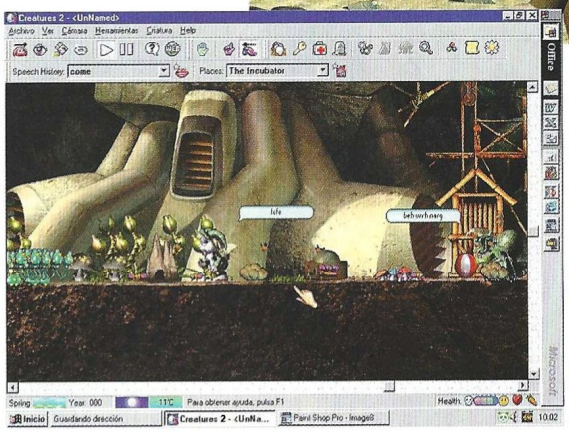




se puede ampliar y en la que hay que crear medicamentos, y en el caso de la reproducción, hay afrodisíacos que funcionan con el mismo proceso. El control de las constantes vitales del Norn puede ser fundamental en caso de enfermedad, y se puede incluso revisar su material genético para ver con qué pareja se obtendría el mejor resultado.

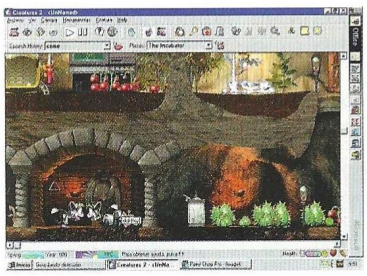
Un peligro potencial

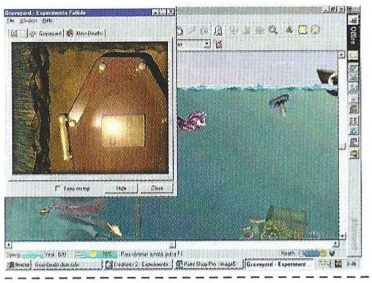
En conjunto, hay un inmenso y excesivamente complejo laboratorio con el que trabajar sobre las criaturas, y afortunadamente todo está en castellano, porque si no sería casi imposible enterarse de la mayoría de las cosas. En teoría, no es estrictamente necesario utilizar todas estas herramientas para que la vida de un Norn sea satisfactoria, pero lo cierto es que si se obvia su existencia, la esperanza de vida de cualquier criatura es mucho más corta. Lo mejor, o peor –dependiendo de cómo se mire– es que se puede llegar a crear una dependencia entre el jugador y sus criaturas, tal y como sucediera con los dichosos Tamagotchi. Todo depende de quien se siente ante el ordenador.



El truco es...

Al principio tendrás que llevar la comida hasta tus Norn para que no pasen hambre, y enseñarles a pulsar botones para desplazarse utilizando los ascensores. Aprovecha al máximo los ordenadores para ahorrarte una buena parte del aprendizaje básico.





Como sucediera con Creatures, esta secuela es todo un experimento, y puede resultar curioso para algunos, quizá muchos, y sumamente aburrido para otros. El desarrollo del proyecto incluye un amplio abanico de posibilidades a través de Internet para obtener nuevos objetos, huevos, enviar resultados y una infinidad de opciones más que sin duda vendrán muy bien a los señores de Cyberlife, que hace unos años encontraron el vehículo perfecto para avanzar muy rápido en sus investigaciones con este título. Y de nuevo se puede comparar Creatures 2 a una "autoescuela" para futuros padres.

Calificación

Creatures 2

Pros: Desde el punto de vista de Cyberlife, Creatures 2 es un juego muy interesante. Participar del proceso de crecimiento y educación de un bicho artificial es sumamente interesante.

Contras: Los nuevos elementos de juego, en particular el laboratorio, complican demasiado las cosas. Los ruidos que producen los Norn constantemente llegan a irritar bastante.

Ardides ardientes

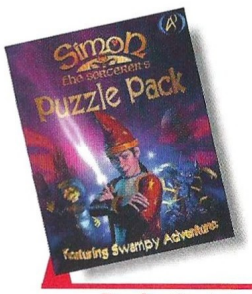
Simon the Sorcerer's Puzzle Pack

Acostumbrados a sus frenéticas aventuras, parece que esta entrega Simon esté falta de vida, pero sólo lo parece: en su interior se esconde la más terrible máquina de guerra. Una que funciona exclusivamente con tu astucia.

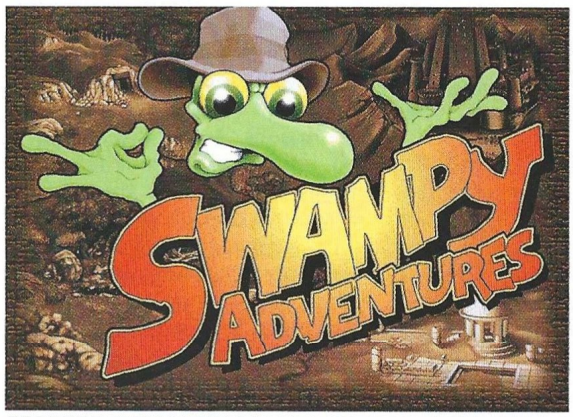
Se trata de un pack con cuatro juegos de estrategia en formato "pasatiempos". Su manejo es muy sencillo, pero la dificultad que entrañe la resolución de los retos que se proponen, variará según la capacidad y la agudeza de cada jugador. Comenzamos con los cuatro tipos de laberintos que contiene Swampy Adventures. Se juegan en una dimensión de pantalla cuadrangular a vista de pájaro. Desde arriba, podrás observar una puerta por la que entrarás al recinto cerrado, y otra por la que tienes que salir de él, utilizando para ello a veces diversas herramientas como llaves, llaves de tuerca, globos, piedras, cajas, maderos o lo que en ese momento se te ofrezca en la pantalla. Esos objetos, que pueden ser movidos hasta cierto punto o usados para llevar a cabo terceras acciones, te servirán para deshacerte de los diversos obstáculos que intentan impedir tu huida.

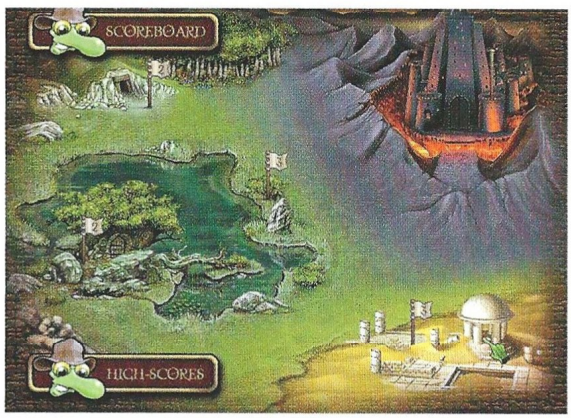
Varían según el entorno en que estés jugando. Una vez salvados todos, llegarás a la salida, que estará o bien cerrada –por lo que deberás haber tomado del escenario la herramienta correspondiente para abrirla–, o bien estar abierta pero con un último obstáculo delante o libre de tropiezos.

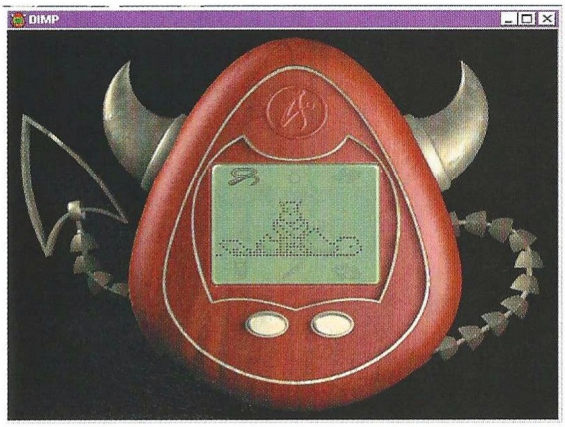
En algunos de estos laberintos existen además elementos móviles que se activan a tu paso.



Precio: Sin determinar
Requerimientos: Pentium 100, 16 Mb de RAM, 66 Mb de disco duro, Windows 95, SVGA, tarjeta de sonido, CD-ROM 4x, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Adventure Soft
Distribuidor: Erbe







ma que puede ceder bajo tu peso una baldosa en la esquina superior izquierda de la pantalla y activar un muro corredizo en el otro extremo.

Más

Además de aquél, el pack contiene un juego llamado Jumble. Es un compendio de cuatro rompecabezas –a cada cual más difícil–, formado por una imagen dividida en cuadrados que se desordenan para que tu los ordenes. Esto parece no tener mayor complejidad, pero cuando la imagen se convierte en una secuencia de vídeo de varios segundos de duración, puede que la cosa cambie, porque cada componente de la cuadrícula se comporta como un televisor independiente y muestra la secuencia que le toca integrar en el conjunto y que forma parte del todo... solo que ésta vez no verás una imagen coherente sino una rota desperdigada por la cuadrícula en retazos incoherentes que debes juntar. Es una auténtica locura.

No Patience es un juego de cartas con los personajes de Simon y D.I.M.P. contiene el casco de una especie de simpático demonio con una peculiar pantalla que se asemeja a la de los tamagotchi. Aunque algo distinto de aquellos famosos huevos que contenían la mascota a cuidar, en esencia se trata de la misma filosofía, sólo que esta vez ha sido llevada al PC. Contiene más opciones que un tamagotchi normal, pero poco más hay que decir.

Por ejemplo, paredes que acotan ciertos lugares al tiempo que pisas una baldosa y cede bajo tus pies, pero este nexo de causalidad no tiene porqué darse en elementos cercanos, de tal for-

El truco es...

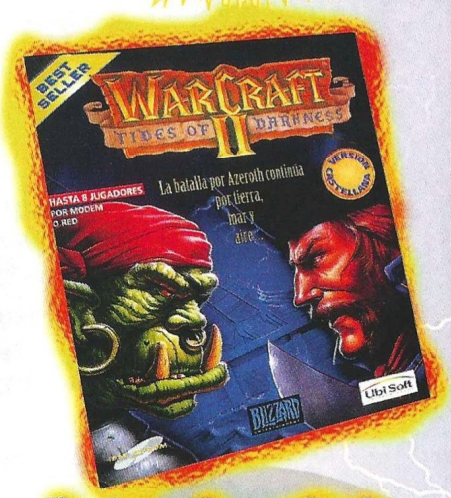
Para rescatar del estanque una de las llaves que se encuentra en el jardín, tendrás que llevar varios troncos rodando hasta el agua para que se cree un puente de maderos flotando entre el suelo y la diminuta isla que alberga la llave.

Calificación

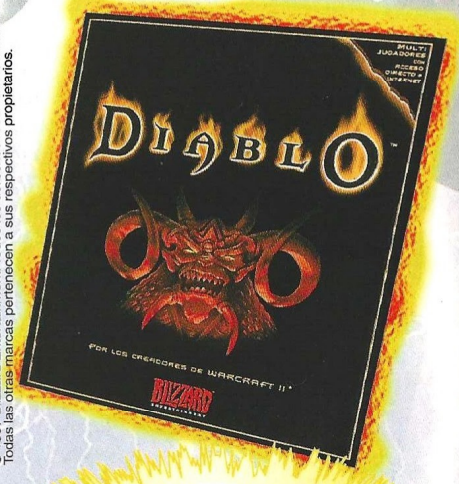
Simon the Sorcerer's Puzzle Pack

Pros: Pantallas muy ingeniosas. Su diversidad y la claridad de los gráficos tientan a todo jugador a resolver... uno más, cada vez que termina el que empezó.
Contras: Como todo los juegos de éste género el aspecto gráfico es soso, aunque se trate de lo mejorcito entre lo que se recuerda. Las pantallas no cambian mucho, tan sólo lo hace la dificultad del puzzle a resolver.

3.995 Ptas



AHORA EL PRECIO YA NO ES TU EXCUSA



4.995 Ptas

© 1997 Blizzard Entertainment. Todos los derechos reservados. Windows ® es una marca registrada de Microsoft Corporation. Todas las otras marcas pertenecen a sus respectivos propietarios.

BLIZZARD ENTERTAINMENT
http://www.blizzard.com

Ubi Soft ENTERTAINMENT
http://www.ubisoft.es

Misión: salvar la Tierra

El Quinto Elemento

La pareja perfecta se enfrenta al Mal absoluto, una entidad tan vieja como el universo que amenaza con destruir a la Humanidad sumiendo el planeta Tierra en una oscuridad como jamás ha conocido.

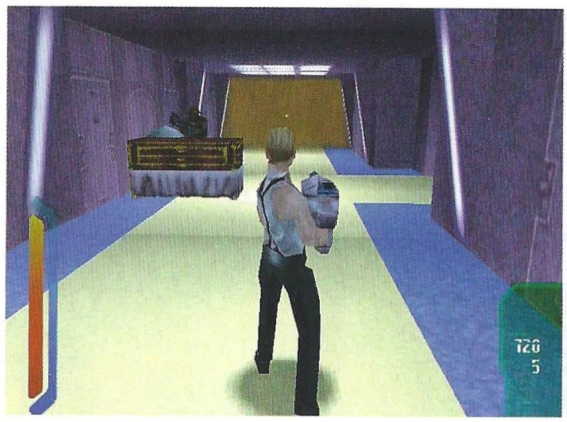
La clave para confrontar esta situación son cinco elementos: tierra, aire, fuego, agua y el elemento que los suma todos, un ser perfecto que se personifica en Leeloo, la compañera de Korben y el quinto elemento. Sin ella no es posible destruir el Mal, y aunque es perfectamente capaz de protegerse a sí misma, Korben debe hacer su trabajo y ocuparse de que no le pase nada mientras ayuda a encontrar los elementos restantes.

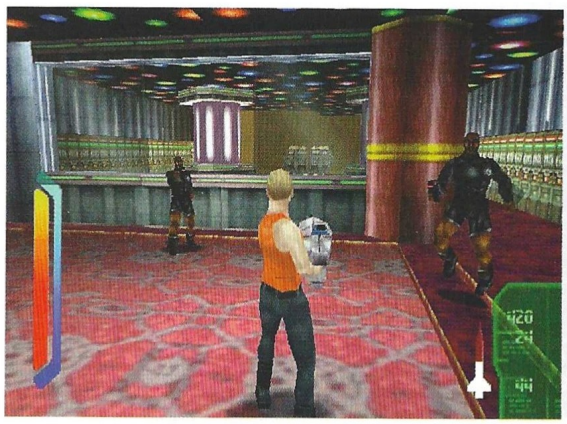
En su azarosa odisea, Korben y Leeloo encontrarán todo tipo de obstáculos, pero afortunadamente se complementan tan bien que con un poco de suerte y habilidad, serán capaces de superarlos. Korben es un hombre de armas tomar y poco pensar, mientras que Leeloo prefiere explorar y explotar su capacidad física tanto para combatir como para lograr sus objetivos, lo que no quita el que use una bomba de vez en cuando.

Cruzarán medio universo para salvar al mundo, y conocerán entretanto a diversos y curiosos personajes: el monje Cornelius –que les ayudará con su conocimiento de las leyendas y a quien tendrán que rescatar en más de una ocasión–, Ruby Rhod –el locutor radiofónico más... bueno, original–, Diva –una cantante que alberga en su interior un preciado secreto–, y Zorg –el malvado por excelencia que interpretara en la película Gary Oldman–. Además de todos ellos están los enemigos, seres que por diferentes razones se enfrentarán a Korben y Leeloo en los 16 niveles del juego.

Más que un imitador

Aunque El Quinto Elemento podría incluirse dentro del género instaurado por Tomb Raider, hay varios factores que lo diferencian de este tipo de juegos en cierta medida, y otros lo hacen único. La acción y la exploración se combinan en partes casi iguales, primando quizá la exploración sobre el combate, y también hay resolución de puzzles, aunque este aspecto no es precisamente el más brillante del juego. Sin embargo la forma de conjugar todo esto logra un resultado que no sólo es muy bueno, sino que da al traste con las teorías de que los juegos que son licencia de películas siempre son malos.



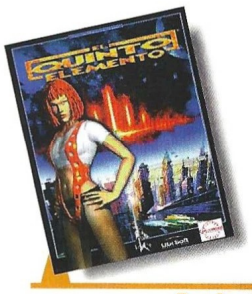


Otra de las diferencias radica en la utilización alternativa de dos personajes diferentes, cada uno con unas habilidades y una forma de luchar distinta, lo que añade variedad al juego. En todos los niveles, Leeloo y Korben compartirán un mapa base, pero en un punto determinado sus caminos se bifurcarán. Con esto se elimina el posible tedio que podría suponer recorrer dos veces el mismo escenario.

El combate es otro de los puntos de inflexión de este título con respecto a Tomb Raider, donde únicamente se podían emplear armas. Korben empleará armas de forma preferente, pero también puede utilizar la fuerza física. Leeloo es una experta en artes marciales, y posee por tanto una generosa dosis de combinaciones y múltiples golpes que harán las delicias de los aficionados a la lucha, sin que esto sea obstáculo para quienes prefieran combatir empleando un par de golpes y las bombas y granadas que puede lanzar Leeloo.

Con denominación de origen

Los escenarios reproducen fielmente aquellos utilizados en la pe-



Precio: 6.995
Requerimientos: Pentium 133, 16 MB de RAM, disco duro, SVGA, ratón, CD-ROM 4x, Windows 95, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Kalisto
Distribuidor: Ubi Soft

El truco es...

No siempre es necesario matar absolutamente a todos los enemigos para conseguir avanzar. Reserva el golpe especial de Leeloo para cuando tengas varios enemigos alrededor. Ten cuidado con la apertura de algunas puertas que se abren o cierran según sobre qué plataforma saltes, estudia bien la secuencia.

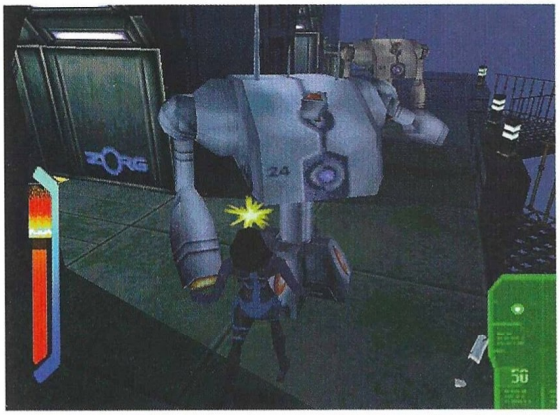
lícula, así como otros que se proyectaron para el celuloide pero que nunca llegaron a la pantalla. El detalle es máximo, pero hay un pequeño detalle al que se le puede dar mayor o menor importancia, y esto dependerá de cada uno. En los grandes espacios abiertos como las azoteas de Nueva York y el Templo Egipcio, no hay texturas de cielo ni fondo, solamente una especie de gigantesca pantalla monocolor que podría ser considerada como una bóveda celeste totalmente plana.

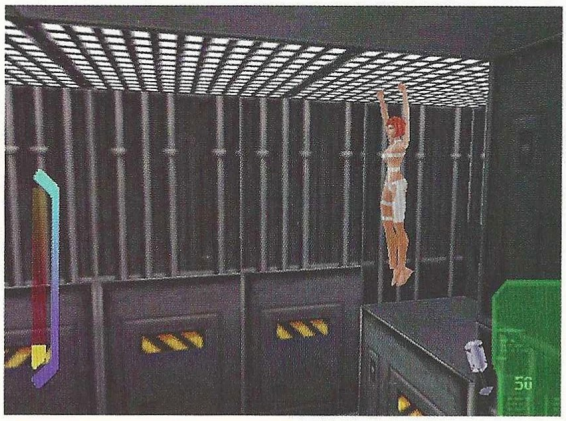
Con respecto a los personajes y enemigos, todos están modelados en 3D al igual que los escenarios, siendo su animación bastante fiel a la realidad que presentarían tanto alienígenas como máquinas y humanos. La destreza conseguida con la aplicación de distintos efectos visuales a los propios personajes y algunos enemigos es asombrosa, con potentes juegos de luz y resplandores que están ahí con o sin tarjeta 3D, aunque exista una obvia diferencia de nitidez o calidad si se quiere con la emulación mediante software.

Sensacional

Rematando toda la parte estética están la banda sonora y las secuen-

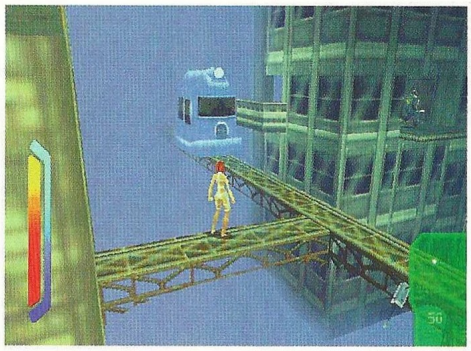
Korben es un hombre de armas tomar y poco pensar, mientras que Leeloo prefiere explorar y explotar su capacidad física

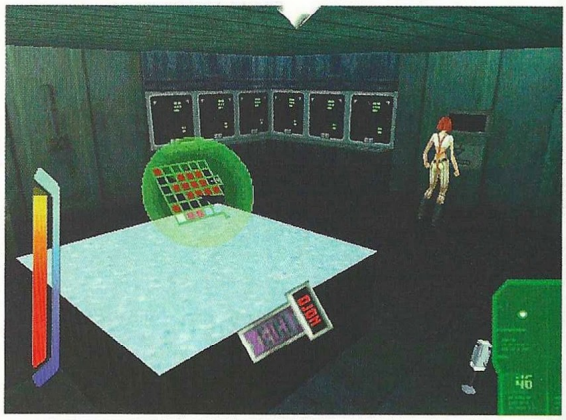




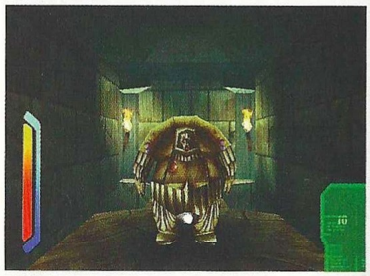
Por el camino habrá que esquivar peligrosas trampas, hacer equilibrios sobre delgadas tuberías, evitar caer en ríos de lava, gatear por conductos de ventilación...

cias de la película. La música ha sido compuesta por Kalisto y arreglada por el propio Eric Serra –autor de la banda sonora del filme–, logrando un resultado digno de editarse per se al margen del propio juego. En cuanto a las imágenes de la película que se han incluido, algunas de ellas han sido montadas de nuevo para que no se vea en ningún momento a Bruce Willis –único actor que no se ha prestado a participar en el juego pidiendo un caché tan elevado por no hacer absolutamente nada, que no merecía la pena–. En cualquier caso, estas secuencias ilustran mejor que nada el argumento, ofreciendo numerosas escenas clave del filme (así que si no has visto la película, ya puedes darte prisa o te la destripará el juego).





Todo lo anterior está muy bien, pero obviamente no es suficiente para tener un buen juego. La conjunción de estos elementos se traduce en una jugabilidad muy elevada que posee un grado de dificultad medio-alto, ya que no se trata simplemente de recorrer mapas, disparar y encontrar una salida. Por el camino habrá que esquivar peligrosas trampas, hacer equilibrio sobre delgadas tuberías, descolgarse por rejas, salvar grandes abismos, gatear por conductos de ventilación, evitar caer en ríos de lava y muchas otras cosas que mantendrán al jugador muy ocupado. Las descargas de adrenalina serán espectaculares con los diversos golpes de efecto cuidadosamente preparados que se asestan en los momentos adecuados, y la tensión será soberbia cuanto más cerca del final se encuentren Korben y Leeloo.



No es Tomb Raider ni Quake porque todos sus componentes le confieren una personalidad propia, y si El Quinto Elemento no cala tan hondo como estos títulos, no será por culpa del juego en sí, sino quizá de esos imponderables ajenos al excelente trabajo de un equipo de programación, como el marketing, la publicidad y las grandes expectativas creadas por las monstruosas maquinarias de los editores de software de entretenimiento.

Calificación

El Quinto Elemento

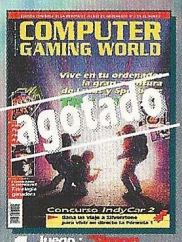
Pros: El Quinto Elemento es una asombrosa variante de un género monopolizado por Tomb Raider, pero más interesante que éste no sólo por el hecho de compartir historia y aspecto visual con la película, sino porque de verdad es apetecible hacer algo más que correr por los pasillos de cualquier parte pegando tiros. El juego está en castellano.

Contras: Los fondos de los grandes espacios abiertos que ofrecen algunos niveles son muy pobres. La curva de aprendizaje de los posibles movimientos, sobre todo en el caso de Leeloo, es algo elevada.

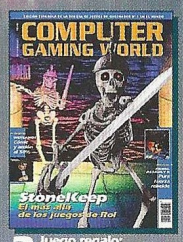
Computer Gaming World

Solicitud de números atrasados

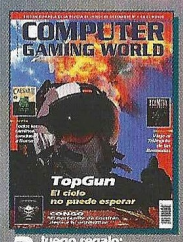
Ahora puedes adquirir los números de CGW – junto con los CD-ROM´s y sus juegos de regalo – que no conseguiste en su momento



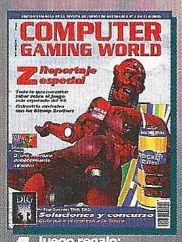
1 Juego : "Simon the sorcerer"



2 Juego regalo: "Fascination"

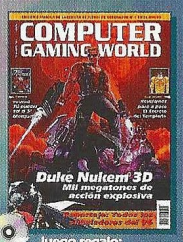


3 Juego regalo: "Lost in Time 1y2"

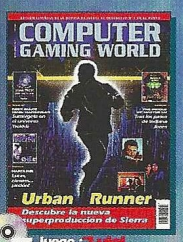


4 Juego regalo: "Xenon 2"

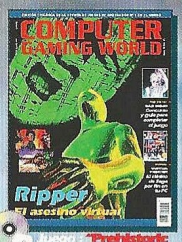
5 Juego regalo: "RingWorld"



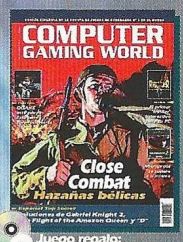
6 Juego regalo: "Blue Force"



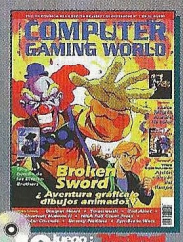
7 Juego : "Luigi in Greasland"



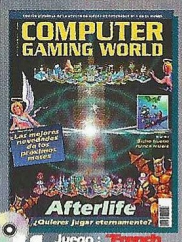
8 Juego : "Prehistoric Adventure"



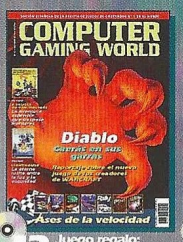
9 Juego regalo: "Egyptian Quest"



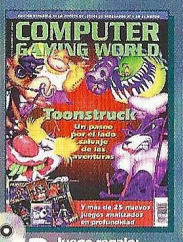
10 Juego : "Medieval Knight"



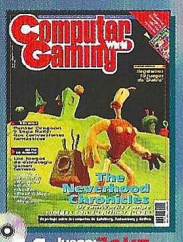
11 Juego : "French Revolution"



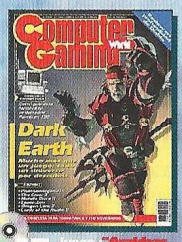
12 Juego regalo: "Far West"



13 Juego regalo: "Final Duel"

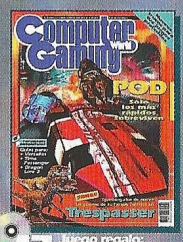


14 Juego: "La Luz del Druida"

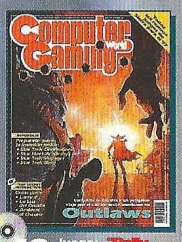


15 Juego: "Asaltos al Oscuro"

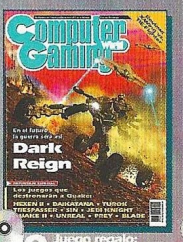
16 Juego regalo: "TwinFire"



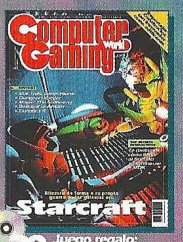
17 Juego regalo: "Bolas De Luxe"



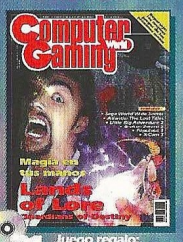
18 Juego: "Rally Championship"



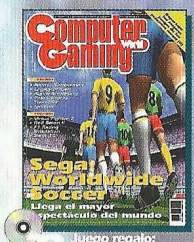
19 Juego regalo: "Oscar"



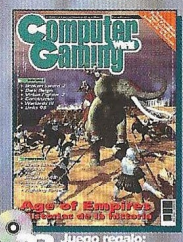
20 Juego regalo: "Inca"



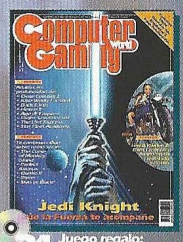
21 Juego regalo: "King Quest VI"



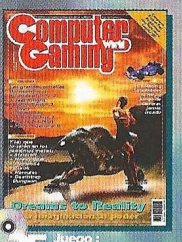
22 Juego regalo: "Inca II"



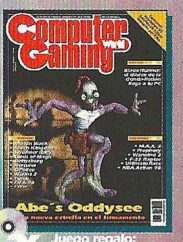
23 Juego regalo: "Goblins"



24 Juego regalo: "Freddy Pharkas"



25 Juego : "Goblins 2"

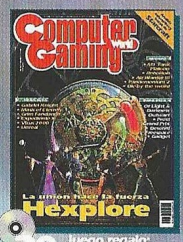


26 Juego regalo: "Osarium"

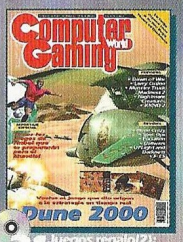
27 Juego regalo: "Lode Runner"

28 Juego regalo: "Oxide"

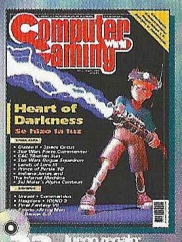
29 Juego regalo: "La fuga"



30 Juego regalo: "Goblins 3"

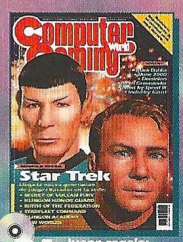


31 Juegos regalo(2): "Pressure Pack"



32 Juego regalo: "Twin Lasers"

33 Juego regalo: "Witch Frog"



34 Juego regalo: "Fatal Jack"

Deseo que me envíen al precio de 650 ptas./unidad, gastos de envío incluidos, los siguientes números: (indica con una X los números que deseas)

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	

Rellena este cupón y envíalo por correo a EDITORIAL AMÉRICA IBERICA, S.A. Apdo. de Correos 1050 FD - 28080 Madrid. También puedes enviarlo por fax al número (91) 327 24 02

Nombre ..... **Edad** .....
Empresa ..... **CIF/DNI** .....
Dirección .....
Población ..... **Provincia** .....
C.Postal ..... **Telef.** ..... **Profesión** .....

FORMA DE PAGO:

- ☐ Cheque bancario a nombre de EDITORIAL AMERICA IBERICA, S.A.
- ☐ Giro Postal nº ..... de fecha .....
- ☐ Contrareembolso

Sueños de silencio...

O.D.T.

El rugido del silencio, en las esferas de irrealidad, es tan insoportable como la visión de las fuentes de maldad en donde beben sus hordas. La pérdida de la Perla Verde no admite excusas, ni escatimar esfuerzos en su recuperación, solo que... a veces, hacer todo lo posible no es suficiente.

La verdad... no sabemos por dónde comenzar sin atropellar las palabras, pero el entusiasmo es tan grande como cuando encuentras un tesoro en un desguace. Por fortuna la competencia existe: ella fuerza el progreso y hace que las empresas se superen, pero a veces también se transforma en una montaña de quimeras en la cual resulta difícil encontrar algo notable y, O.D.T. no es tan vulgar. Se trata de un producto sobresaliente que no da facilidades a la hora de rellenar el apartado "contras", en éste artículo.

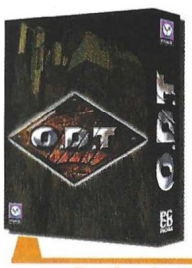
En busca de la Perla Perdida

Pero toda historia tiene un principio. El juego trata de una búsqueda cuyo motivo es la recuperación de la Perla Verde. La expedición ya volvía con ella, puesto que después de una intensa investigación –su localización era ignorada por todos–, habían dado con su paradero. Fueron a buscarla para que sus poderes erradicasen la epidemia letal que se cernía sobre la población del planeta, pero tanto al ir, como al volver, el particular dirigible que servía como medio de transporte a los aventureros, sufrió un accidente en el territorio conocido como "Zona Prohibida". Allí, la Perla Verde fue robada por individuos de una raza insoportable: crueles, despiadados, y creados a la medida del medio en que sus vidas se desenvolvían, nunca conocieron la piedad... y no la tendrán con los tripulantes del Nautiflyus. Ahora, mientras la nave esté siendo reparada, tendrás que buscar la Perla. El tiempo apremia y la ciudad de Calli está esperando una cura para el cáncer que mata a sus habitantes.

La Torre

Es el lugar en donde ha caído la nave. Se trata de una zona inhóspita creada en 3D y que podrás recorrer con total libertad tanto en el tiempo como en el espacio. No parece haber nada... humano en esa parte del planeta. El aspecto de su estructura es sólido, al estilo medieval con piedra y madera, y su tamaño supera el de las mayores construcciones conocidas. La disposición de las estancias que componen su estructura, disemina en corredores, escaleras, puentes, abismos, trampas y puertas la venenosa belleza de este cíclope, que deberás explorar en un estilo de juego que recuerda al manido Tomb Raider y sus antes y después. Participarás en tercera persona y será la propia mecánica del juego la que invite a la precipitación, al dinamismo y a la creación de un conflicto de intereses entre quienes robaron la Perla y aquellos a quienes se le han robado.

Para tu subsistencia encontrarás elementos que te serán provechosos, desperdigados por las esquinas y estancias: energía, munición, llaves para acceder a otras partes de la Torre, gas, minas y un sinfín de productos. La iluminación en tiempo real y el seguimiento exhaustivo de la cámara te mantienen visi-

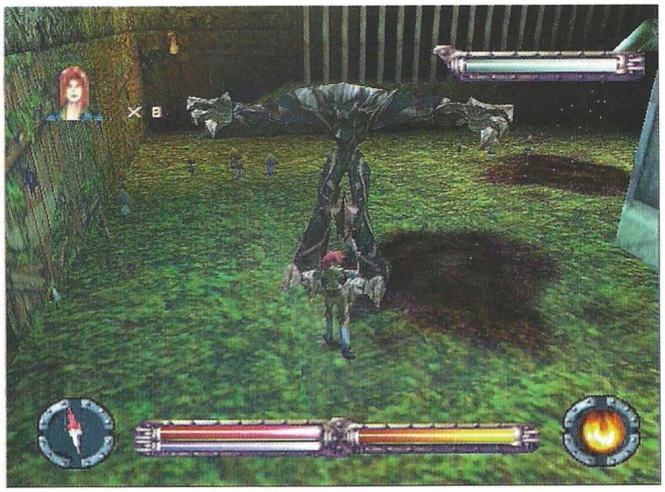


Precio: sin determinar
Requerimientos: Pentium 166 MHz, 16 Mb de RAM, Windows 95, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón,
Nº de jugadores: De 1 a 4
Editor: Psygnosis
Distribuidor: sin determinar

ble en todo momento, provocando un halo de realismo poco frecuente en este tipo de juegos, en donde el aspecto "plasticoso" inunda a veces la pantalla del ordenador. Tendrás que desvelar, así, los secretos de los treinta grandes sectores en que está dividida la Torre, sin olvidar sus estancias ocultas, cada uno con su ambiente propio, y condiciones climatológicas cambiantes...

Los personajes

Existen cuatro personajes que tú podrás hacer que se conviertan en jugadores. Cada uno de ellos posee características distintas, así como determinadas habilidades o poderes mágicos que otros ni siquiera pueden soñar: la chica puede ofrecerte su astucia y su lucha rápida y letal; el cabo es experto en entrenamiento militar; el más cachas posee una fuerza y resistencia considerables, y en cuanto a los poderes del mago... mejor que los experimentes. Todas estas cualidades mejoran a medida que avanza el juego y crecen las dificultades. Serán por tanto cuatro formas distintas de atacar el problema que plantea el juego a lo largo de sus fases. Por otra parte, las nuevas técnicas de captura de movimientos empleadas en la elaboración de O.D.T., –nos atreveríamos a decir–, son la verdadera "sal" del juego mismo: humanizan a los personajes de una forma tal, que hacen más reales incluso los elementos que nada tienen que ver con ellos, ya que la atención está constantemente centrada en el protagonista de turno. No en vano cada personaje consta de un centenar de espectaculares y perfectas animaciones que se mueven a treinta fotogramas por segundo.



Tendrás que desvelar los secretos de los treinta grandes sectores en que está dividida la Torre, sin olvidar las estancias ocultas

Cada personaje consta de un centenar de animaciones que se mueven a treinta fotogramas por segundo

El truco es...

Para acceder a la puerta que encontrarás en la primera fase, necesitas una llave. A su vez, para encontrar esta llave, tendrás que abrir una verja con la llave blanca que está situada en una pequeña terraza –a mano derecha–, bajando las únicas escaleras que encontrarás en el segundo nivel del juego, aquel en donde nada más entrar verás a uno de tus tripulantes: el de aspecto marinero con camiseta a rayas azules y blancas.

Cada partida requiere rápidos reflejos, toma de decisiones instantánea y un tesón digno de alabar. Aparecerán situaciones de peligro por sorpresa, enemigos que atacan desde el aire, cañones que te disparan, existen abismos a los que puedes caer sin remedio... y tu vida es limitada, por lo tanto la rapidez es esencial para sobrevivir. Dispondrás de dieciséis hechizos para usar, cuatro armas distintas con nueve niveles de potencia cada una, cuarenta enemigos mutantes y combinaciones de técnicas para el combate cuerpo a cuerpo ilimitadas.

En definitiva, se trata de uno de los mejores compendios de acción, aventura y elementos de rol, que desembocan en un cóctel demoledor propio de las mentes más retorcidas. Y no es que estemos exagerando. La lástima es que las pantallas que acompañan a éste articulo no sean interactivas, porque tan sólo escuchando los efectos de sonido, ya te percatas de la precaria situación en la que te encuentras dentro de la Torre, y es que sobrevivir... nunca es fácil, si además de proteger tu vida, tienes que resolver algunos enigmas.

No queremos terminar estas líneas sin comentar uno de los aspectos más anécdoticos del juego: su nombre. Si bien en inglés las siglas O.D.T. no poseen ningún significado especial, en castellano suenan de manera muy similar a un malsonante vocablo... pese a todo, Psygnosis decidió mantenerlo.

Calificación

O.D.T.

Pros: Los movimientos de los personajes están muy logrados. La alta calidad de los gráficos, unida al diseño general del juego resulta un verdadero logro. Tanto la música como sus silencios son escalofriantes. Muy adictivo. Transición de un nivel a otro muy clara y rápida.
Contras: A veces, por la difícil posición de la cámara, el protagonista queda oculto tras los muros o las pirámides y no puedes adivinar el desarrollo de su evolución por el escenario.

Computer Gaming World

El Quinto Elemento

Ubi Soft ENTERTAINMENT

Gaumont Multimédia

kalisto entertainment

CONCURSO

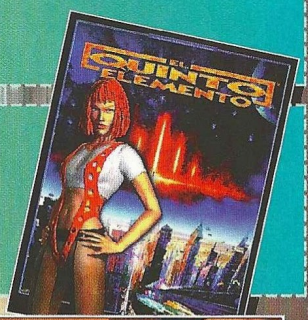
Ya conoces este fantástico juego de Kalisto inspirado en la película de Luc Besson, el primer filme europeo de ciencia ficción con presupuesto de superproducción norteamericana. Ubi Soft y Computer Gaming World te ofrecen la oportunidad de conseguir uno de los diez lotes de premios que sortearemos entre quienes envien las respuestas correctas a las siguientes preguntas:

1.- ¿Cómo se llaman los dos protagonistas del juego?

2.- ¿Qué famoso dibujante francés, cuya hija ha tomado parte en la producción del juego, participó en el diseño de la película?

3.- Nombra uno de los cuatro elementos básicos.

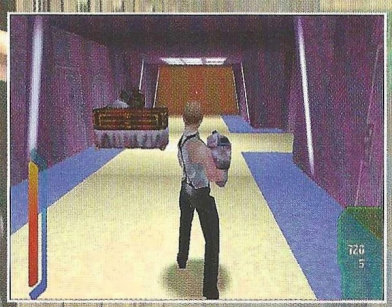
El Quinto Elemento es un juego de acción y aventura cuya principal característica es la de haber conseguido reproducir los escenarios del filme con una fidelidad asombrosa. Alternarás a los dos protagonistas durante todo el juego hasta llegar a los asombrosos escenarios finales, que jamás aparecieron en la película porque era prácticamente imposible reproducirlos a escala real.

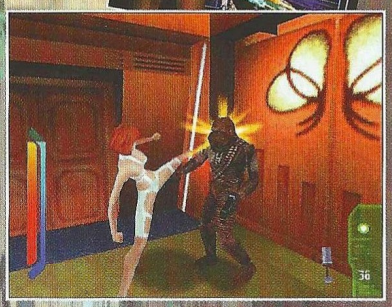


Premios:

- **10 LOTES COMPUESTOS POR:**

1 JUEGO EL QUINTO ELEMENTO
1 CAMISETA / 1 GORRA
1 MALETIN DE TELA / 1 PÓSTER





Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envien el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

COMPUTER GAMING WORLD
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar:
"Concurso 5° Elemento")

2.- De entre todos los cupones que se reciban con las respuestas correctas a las 3 preguntas que formulamos, se procederá a escoger 10, que conseguirán uno de los lotes de premios. Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 18 de Noviembre de 1998, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 16 de Noviembre de 1998.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 18 de Noviembre de 1998, publicándose el resultado en el número 37, correspondiente a Diciembre de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.

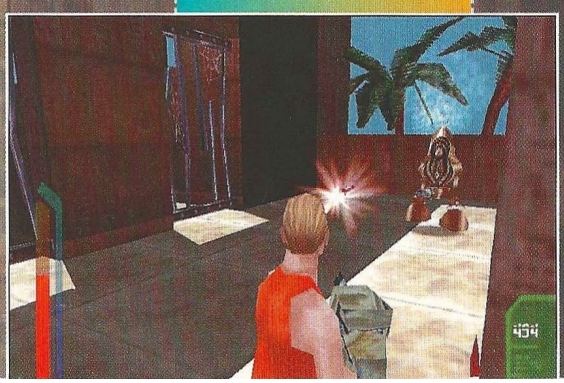
Cupón de participación

Enviar a: Computer Gaming World
Redacción. C/ Miguel Yuste ,26.
28037 Madrid

Nombre .....
Apellidos .....
Edad .....
Dirección .....
Localidad ..... C.P. .....
Provincia ..... Teléfono ( ) .....

Respuestas:

1. .....
2. .....
3. .....



Todo o nada

Colin McRae Rally

Es un buen salto cualitativo hacia una mejor interpretación de la realidad, en el mundo del motor para PC's. No se han escatimado esfuerzos, pero se necesita un puerto con mucho fondo para que atraque un gran portaaviones. La mayoría tendremos que conformarnos con ver su grandeza desde el muelle.

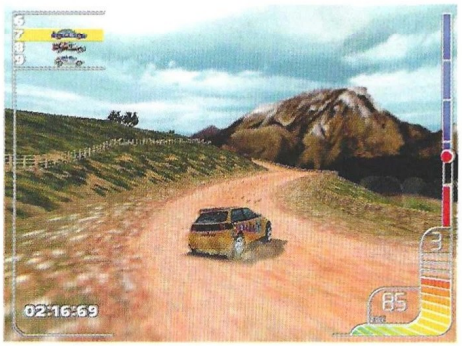
No hay nada como la furia y la pasión que despliega un rally. Ellas están contenidas en este CD, dispuesto a explotar en cuanto comienza la primera prueba. Es normal que los juegos nuevos sean más avanzados que sus predecesores, pero la diferencia existente entre lo que hemos visto hasta ahora y Colin, abre una gran brecha difícil de salvar para quienes vengan detrás. El precio que tendrás que pagar para poder ver el juego en todo su esplendor, además del que incluye su compra, es el que te cueste la máquina más increíble que encuentres: de Pentium 200 con tarjeta 3D, para arriba, porque un ordenador menos potente ejecutando el juego a una menor resolución, no desemboca necesariamente en una mayor fluidez con un poco menos de calidad: hablando claro, no puede con el juego, porque además de ver el discurrir de los acontecimientos a saltos, la calidad gráfica es desesperante. Se trata del todo o la nada: no hay término medio. Sentadas estas premisas, comencemos con el análisis del juego y el porqué de su éxito.

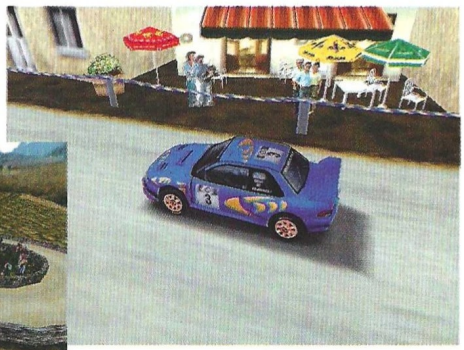
Uno

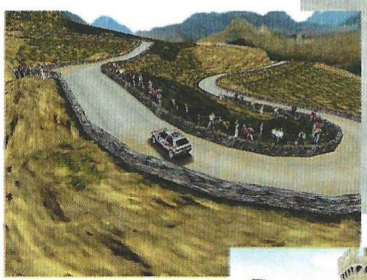
Por una parte, tenemos que no se trata de carreras con coches futuristas, o escenarios de pistas fantásticas, más dados a la suavidad y la rapidez de sus vehículos, como ocurría –por citar el último de calidad–, con Motorhead (CGW nº 31). Aquella interpretación, más apropiada para siglos venideros, se antoja, sin embargo, saturada de irrealidad. Por el contrario, Colin McRae Rally ofrece una visión del mundo de los rallyes que tiene los "neumáticos en el suelo", ajustándose de forma más precisa al discurrir de un verdadero rally de campo –como por ejemplo en las intervenciones del copiloto y sus indicaciones codificadas que tanto ayudan–, que cualquiera de las versiones comercializadas con anterioridad. Tanto que en algunos momentos creerás oler la tierra mojada y el humo de los escapes de los coches.

Dos

En segundo lugar, los vehículos con los que tendrás oportunidad de correr, están –en sus versiones comerciales, por supuesto–, casi al alcance de cualquiera: Subaru Impreza, Ford Escort WRC, Mitsubishi Lancer, Toyota Corolla, VW Golf GTI, Renault Maxi Mégane, Seat Ibiza... con un comportamiento y unas prestaciones en el juego, dignos del banco de pruebas de cualquier fabricante. Esta característica, junto con la enunciada en el párrafo anterior, impregna a Colin McRae Rally con un sólido halo de credibilidad, que se alimenta además de unos increíbles efectos de sonido –como por ejemplo el ruido del escape de los coches al reducir, o los rugidos de la gravilla bajo los neumáticos–, y detalles como la diferente climatología, la diversidad de "agarres" según la superficie sobre la que corras, o la resistencia que opone el agua de un vado al paso de nuestro coche.

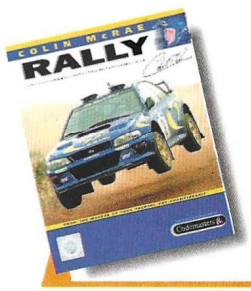




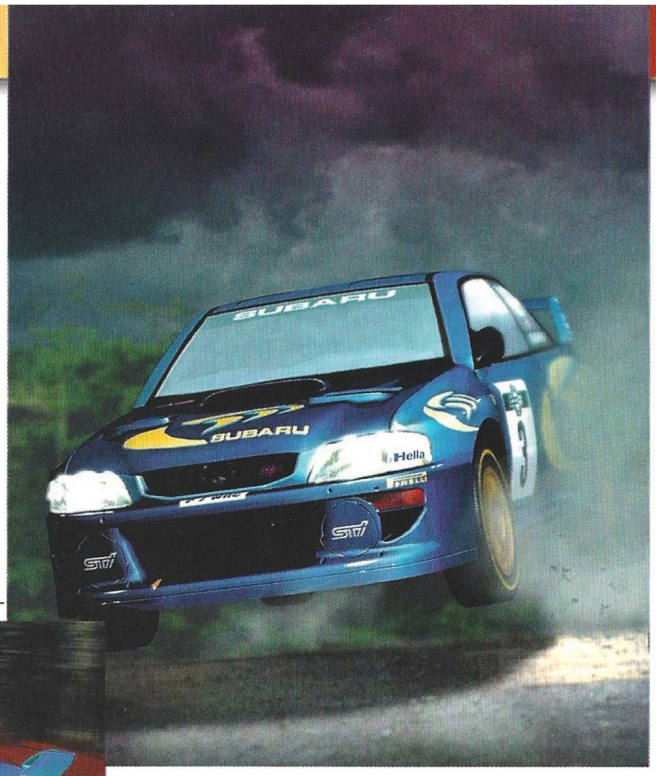


Tres

Tendrás que clasificarte como tercero en la primera etapa, y estar entre los seis primeros del circuito si quieres continuar en el modo campeonato y acceder a la posibilidad de proclamarte vencedor. Deberás superar ocho circuitos diferentes con



Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 200, 16Mb de RAM, tarjeta aceleradora 3D, Windows 95, CD-ROM 4x, 40Mb de disco duro libres, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Codemasters
Distribuidor: Proein



seis etapas cada uno, más cuatro pistas especiales que se encuentran en Grecia, Córcega, Australia y Reino Unido. En el modo "Campeonato" correrás solo, a diferencia de los modos "Time Trial" y "Rally", en los que pueden competir dos jugadores de forma simultánea. Nueva Zelanda, Suecia, Monte Carlo e Indonesia, serán los lugares que

los distintos firmes o los obstáculos. Por eso, podrás repararlo en el taller, cambiar sus neu-

En algunos momentos creerás oler la tierra mojada y el humo de los escapes de los coches

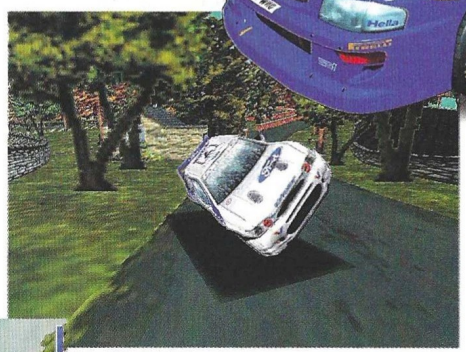
El truco es...

Nunca olvides mirar las características de una etapa, antes de comenzar a jugarla, para adaptar tu vehículo a lo que se te avecina. Por ejemplo: lluvia, barro al 70%, muchas curvas... Si no lo haces, habrá etapas en las que te será materialmente imposible alcanzar una posición digna, porque tu coche no estará preparado para ello.

restan por visitar en tu periplo por el mundo para conseguir la victoria.

Cuatro

Usa el freno, controla los derrapes, adáptate a las circunstancias de cada pista y visita el taller. De entre estos cuatro consejos, el último es muy importante. Según el crono que hagas en la etapa, se te adjudicará una cantidad para que puedas modificar o reparar el coche.



Como en el mundo real, tu vehículo no será inmune a los golpes, máticos, ajustar la dirección y los frenos y decidir si deseas marchas cortas o largas. Créelo: no es ninguna tontería y de todo esto dependerá tu éxito o tu fracaso. La habilidad, la intuición, e incluso la inteligencia, serán ya elementos que dependerán sólo de ti. Un último consejo: ganar no será nada, pero que nada fácil...

Calificación

Colin McRae Rally

Pros: La sensualidad de los coches al desplazarse por las pistas, ofrece una riqueza visual casi lujuriosa. La respuesta del vehículo frente a las exigencias del terreno es perfecta y la ayuda del copiloto esencial. Interfaz y efectos especiales y de sonido, muy buenos.

Contras: Necesitarás al menos un Pentium a 200 MHz con tarjeta aceleradora 3D. Olvídate de jugarlo en una máquina inferior, porque es imposible. Aún con ésta, existen zonas de dudosa fluidez en el juego...

La pesadilla de los 50

Virus 2000

El anunciado retorno del clásico de los 80, Virus, ya es una realidad. David Braben ha vuelto a la escena internacional con una versión notablemente actualizada del juego que más nombre le dio hace dos décadas.

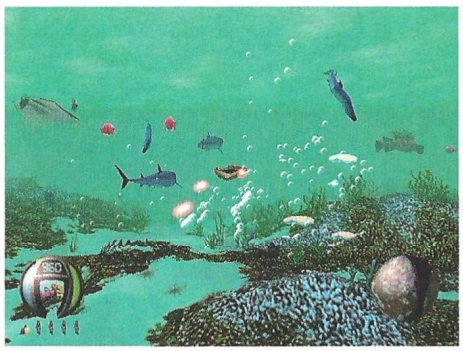
Una lluvia de meteoritos infectados con un virus alienígena cae sobre numerosos mundos, infectando a todo bicho viviente. Los insectos crecen hasta proporciones descomunales, y el virus se propaga entre la población a gran velocidad. Los que no caen víctimas de la plaga lo hacen a merced de las gigantescas bestias que producen las misteriosas colmenas alienígenas que han aparecido por todas partes. Muchos pilotos han intentado poner fin a la situación, y lo único que han conseguido es perder la vida. Sólo queda una esperanza, un solo piloto para liberar los 30 mundos.

Con este concepto, procedente del más clásico cine de serie B norteamericano de los años 50, donde insectos gigantes y plagas alienígenas amenazaban al mundo, el jugador se pondrá a los mandos de una nave que resulta minúscula en comparación con las criaturas a las que tendrá que hacer frente, y tendrá que exterminar a todos los monstruos mutantes de cada mundo antes de poder destruir las colmenas y pasar al siguiente. Además de hacer esto, tendrá que preocuparse de rescatar a los supervivientes y llevarlos a una base segura. Si perece una mínima cantidad de ellos antes de su rescate, el mundo estará perdido.

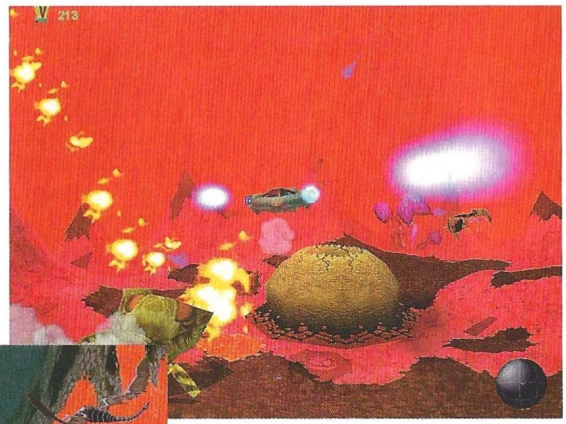
Algo más que arcade

La recogida de supervivientes es bastante sencilla, ya que con estar dentro de un radio de acción del teletransporte es posible traspasar a un individuo a la bodega de carga para llevarlo a la base. Al dejarlo en ella, se convertirá en científico y empezará a trabajar en la fábrica, donde se producirán nuevas armas y mejoras para la nave. Las fábricas no se ponen en marcha hasta no tener en ella un número determinado de científicos, por lo que el rescate es un factor importante dentro del juego.

La nave cuenta con una buena cantidad de armas posibles, escudos, esferas protectoras y todo lo que uno desearía encontrar en un juego arcade, si bien Virus 2000 tiene el añadido de ser completamente 3D, contar con seis entornos diferentes, y la existencia de superficies acuáticas bajo las que se puede circular añade variedad.

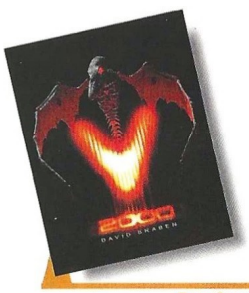


Además la nave tiene dos modos de movimiento: vuelo y hovercraft. El primero es más práctico para recorrer grandes distancias y enfrentarse a enemigos voladores, y el segundo está indicado para desplazamientos cortos y combatir a los oponentes terrestres.

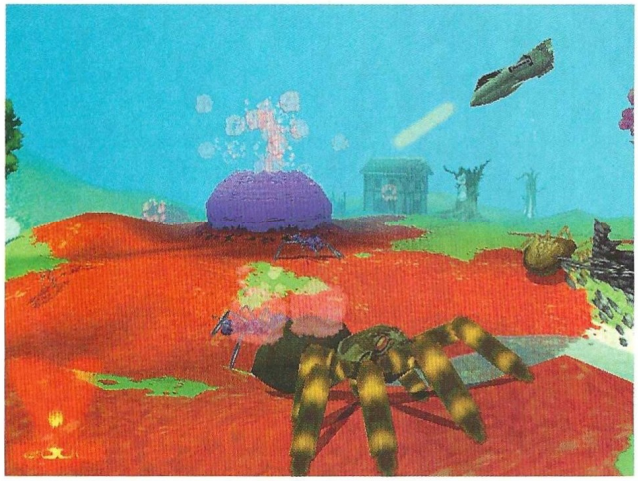


Física del mundo

Mundos medievales, campesinos, pantanos, acuáticos, alienígenas... Todos ellos logran un profundo impacto visual gracias al espectacular diseño de sus elementos, cuidado hasta el más mínimo detalle aunque no logra transmitir una impresión de mundo vivo. Si Virus 2000 fuera en primera persona, quizá sería fácil pasar esto por alto, pero al ser en tercera es inevitable fijarse en los detalles. Además, aun siendo 3D la cámara es prácticamente fija, con pocas variaciones que casi confunden más que ayudar.

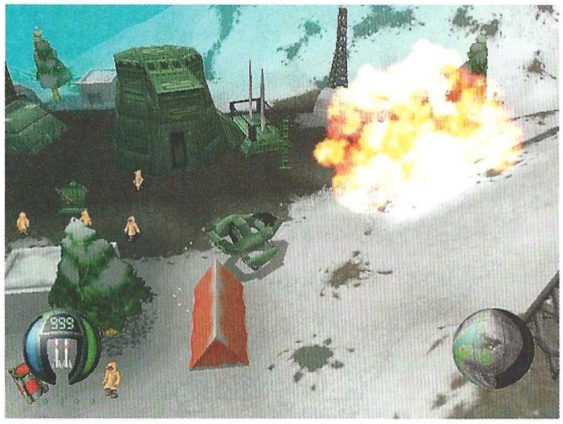


Precio: 6.995
Requerimientos: Pentium 120 MHz, 16 MB de RAM, disco duro, SVGA 2 MB, CD-ROM 2x, Windows 95, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Grolier
Distribuidor: Ubi Soft

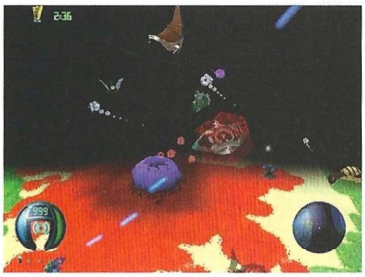


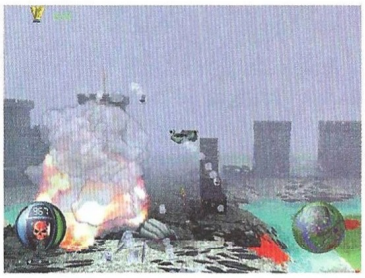
El jugador se pondrá a los mandos de una nave que resulta minúscula en comparación con las criaturas a las que tendrá que hacer frente

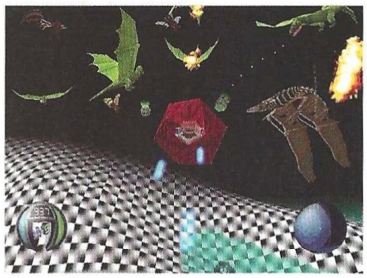
Los escenarios no se limitan a reproducir una determinada ambientación estética, también poseen diferentes características físicas y meteorológicas que afectan al movimiento de la nave. Corrientes de aire y agua que varían de un punto a otro, fuertes e imprevistos vientos, cambios en la presión atmosférica y superficies incandescentes, son algunas de estas características que aumentan la dificultad del juego, quizá lo más reprochable de Virus 2000.



Incluso en el modo fácil, la segunda misión ya posee un peligroso grado de dificultad impuesto principalmente por la necesidad de que no muera un determinado número de individuos. Dado que en esos estadios de juego sólo se puede transportar a un habitante en la bodega de carga, es casi imposible rescatar a todo el mundo a tiempo sin perecer en el intento. La inercia de la nave aumenta el problema al dificultar su control, y los elementos atmosféricos ponen la guinda a este inconveniente.



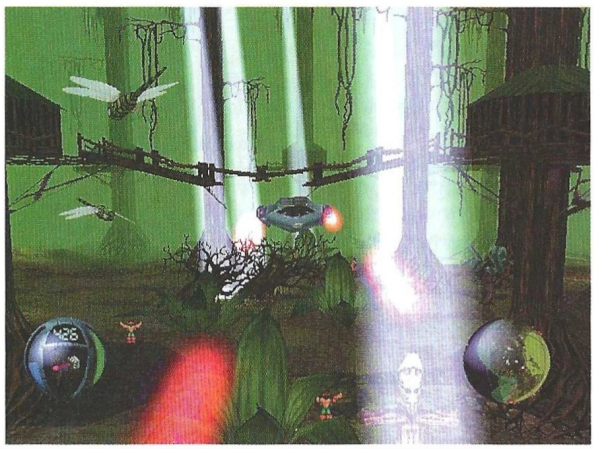




El truco es...

Tu prioridad absoluta ha de ser siempre el rescate de los habitantes del mundo en que juegues, y antes de enfrentarte a las hordas de enemigos, consigue todas las armas y mejoras que puedas. Reserva el combustible de repuesto para cuando tengas el tuyo casi agotado, ya que si no desperdiciarás mucho.

El mismo juego con un sistema diferente, como el de Forsaken, Descent o incluso Quake, posiblemente hubiera resultado más divertido y fácil de manejar, aunque tal y como está supone un considerable reto para la habilidad del jugador, lo que gustará a algunos. A pesar de que está bien hecho y no tiene grandes pegas, Virus 2000 no consigue llamar poderosamente la atención del jugador ni enganchar durante horas, convirtiéndose así en un título simplemente adecuado con ciertos elementos que lo sitúan un poco por encima de los demás, pero tampoco demasiado.



Calificación

Virus 2000

Pros: La introducción del rescate de gente en lo que de otra forma hubiera sido un arcade más enriquece el juego. El aspecto visual es muy bueno. Virus 2000 está en castellano.

Contras: La dificultad es un tanto excesiva desde el principio. El control de la nave llega a ser irritante por culpa de la inercia y el sistema de cámaras. Volar es desquiciante.

Invasión cultural

NHL 99

Los simuladores deportivos de calidad siempre son bien recibidos, aunque en este caso no sea muy evidente la necesidad de presentar otro juego de hockey sobre hielo en un país en el que los aficionados a tan singular deporte se podrían contar con los dedos de una mano.

Electronic Arts continúa con lo que ya es una tradición dentro del género de los simuladores deportivos. Esta vez le ha tocado el turno al hockey sobre hielo, en la entrega correspondiente al año 1999 (astuto truco el de lanzar el juego con el número del año que viene para que tarde más tiempo en quedarse anticuado). Como era de esperar, el juego ha mejorado mucho con respecto a su anterior entrega, sobre todo en el aspecto gráfico; en cuanto a los otros aspectos... bueno, el fútbol y el baloncesto despiertan en nuestro país un interés más que suficiente como para justificar decenas de juegos distintos inspirados en ellos además de su renovación cada pocos años, pero no parece que las variaciones que haya podido sufrir la Liga Nacional de Hockey americana en un par de años sean suficientes como para animar al gran público a comprar esta continuación.

Para hombres duros

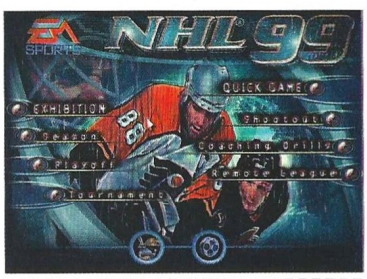
NHL 99 presenta las opciones habituales a la hora de ponerse a jugar. Además de los imprescindibles partidos amistosos o de exhibición y los partidos rápidos, que permiten entrar en faena sin ningún preámbulo, también existe la posibilidad de jugar una liga en la que cada uno de los 28 equipos distintos podrá ser controlado por un jugador o por el ordenador.

Mención aparte merece el juego multijugador, que permite entablar partidos o incluso ligas a través de Internet, una red local o una conexión directa a través de un módem. Ésta es una de las mejores posibilidades del juego y, aunque muchos fabricantes se empeñen en ignorarlo, debería estar presente en cualquier simulador deportivo al que se le suponga una calidad mínima. Por supuesto, las personas que no puedan conectar su PC al mundo exterior de ninguna de las maneras anteriormente citadas podrán recurrir al método tradicional, pues el programa permite que dos personas se enfrenten en el mismo ordenador. La única salvedad en este caso es que al menos una de ellas tendrá que utilizar un joystick, pues el teclado sólo funcionará con un jugador.

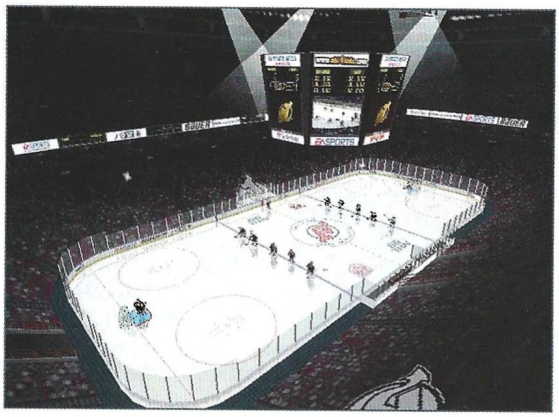
Y continuando con los controles del juego, hay que destacar su gran sencillez. En su modo más sencillo basta con los cursores y cuatro teclas más para controlar a todos los jugadores. El sistema es intuitivo y cualquiera que haya jugado con anterioridad a un simulador deportivo de Electronic Arts no tendrá ningún problema en dominarlo. Para contentar a todo el mundo, los amantes de las "emociones fuertes" podrán personalizar las teclas dándoles una complejidad mucho mayor y definiendo teclas para jugadores específicos.

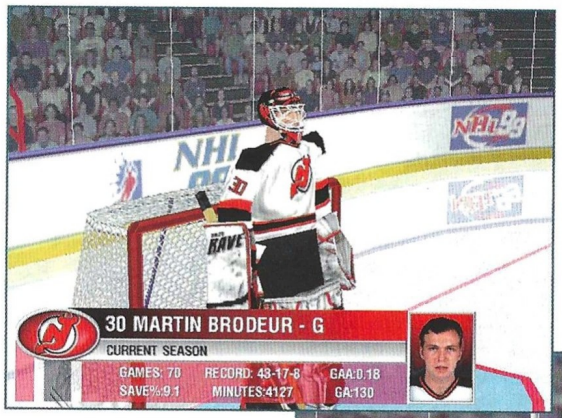
Liga de las Estrellas... Polares

Los verdaderos aficionados a este deporte encontrarán que la información contenida en NHL 99 no podía ser más exhaustiva. Además de incluir todos los equipos de la NHL, con sus correspondientes jugadores, también se presentan varias selecciones nacionales, tanto de Norteamérica como del resto del mundo. Así, además de los New Jersey Devils o los Buffalo Sabres también se podrá jugar con la selección de Canadá, Japón o incluso la República de Kazakistan. En total, encontrarás 49 equipos distintos que abarcan todos los niveles de calidad posibles (si quieres un verdadero desafío, prueba a jugar con la selección de Italia contra la de Estados Unidos). No debería ser necesario decir que el jugador dispondrá de todas las estadísticas referentes a equipos y jugadores.

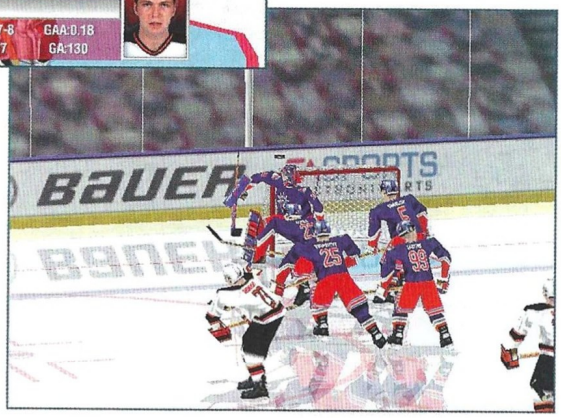


Precio: 5.990
Requerimientos: Pentium 166, 16MB de RAM, 30MB de disco duro libres, Windows 95 o 98, ratón, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: De 1 a 12
Editor: EA Sports
Distribuidor: Electronic Arts



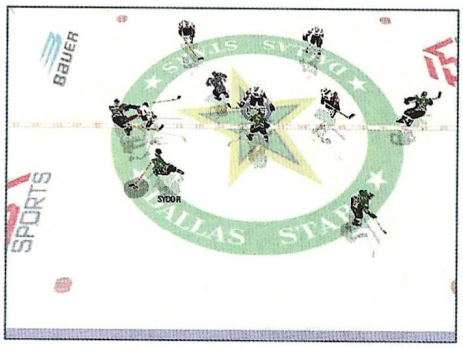


En total, encontrarás 49 equipos distintos que abarcan todos los niveles de calidad posibles



Las ciencias adelantan...

Electronic Arts nos tiene acostumbrados a que sus simulaciones deportivas sean verdaderas maravillas en el aspecto gráfico, y NHL 99 no iba a ser menos. Este juego soporta tarjetas aceleradoras basadas en los chips Power VR y 3Dfx, y a menos que poseas alguna de ellas, mejor que no te plantees su adquisición. La calidad obtenida usándolas alcanza niveles muy elevados, a la altura de casi cualquier juego actual. Los movimientos son fluidos y realistas, y la sensación de velocidad tan característica de este deporte se recrea fielmente. Para los ordenadores menos potentes existe la posibilidad de definir el nivel de calidad de todos los efectos gráficos.



NHL 99 es, en resumen, un juego con un impresionante acabado gráfico y una jugabilidad aceptable, recomendado para aquellos que teniendo interés en este deporte no poseen su versión anterior. Los demás harán mejor en dedicarse a otros deportes más nacionales, como el fútbol... Por cierto, ¿para cuándo un simulador de toros sin sangre y sufrimiento de por medio?

El truco es...

Lo más difícil del juego, aunque parezca obvio, es llegar a meter el disco en la portería. Mucho más que mantener su posesión o desplazarse sin ser interceptado. Afortunadamente, el juego permite practicar de manera ilimitada los lanzamientos de penaltis. Entrena este apartado hasta que lo domines de manera razonable y habrás adelantado mucho en tu camino hacia el éxito.

Calificación

NHL 99

Pros: Combina de manera bastante impresionante unos controles muy sencillos con un gran realismo. Los gráficos que se pueden obtener si usas una tarjeta aceleradora son verdaderamente buenos.

Contras: En primer lugar, el argumento. Es difícil practicar un deporte del que no se conocen ni las reglas ni las mejores tácticas, por no hablar de los distintos equipos o jugadores. Una pega añadida es que no se puede cambiar de cámara una vez que el partido haya comenzado.

El león del desierto

I.A.F.
Israeli Air Force

Esta vez no tomamos el papel de piloto americano, como suele suceder casi siempre. Tomamos el papel de piloto Israelí volando en las guerras que decidieron la suerte de Israel como nación.

Jane's siempre se ha caracterizado por hacer simuladores de calidad centrados en un único avión. Esta vez es diferente. Han decidido recrear una fuerza aérea completa. El problema era cuál: unas son demasiado grandes y otras, o pequeñas, o poco significativas. Así, eligió la fuerza aérea con la vida más corta pero más intensa de todas, la Israelí.

Con IAF podremos volar los cazas que actualmente están presentes en la Fuerza Aérea Israelí, además de algún otro, por lo que tendremos la posibilidad de volar aviones en uso exclusivamente en Israel, como son el Kfir y el Lavi.

Los comienzos

Desde sus titubeantes comienzos por el año 1948, la Fuerza Aérea Israelí ha tenido los más variopintos aviones. Comenzaron con una réplica del Bf-109 G-14 llamada Avia S.199, creada en Checoslovaquia durante la ocupación alemana. Aunque muy parecido físicamente a éste, no lo eran sus actitudes de vuelo, siendo bastante delicado y perezoso. Los Checoslovacos lo bautizaron como Mezec, que significa "Mula".

A partir de ahí fueron llegando Spitfires o Mustangs. Los reactores no llegarían hasta los años 50, siendo el primero de estos el Gloster Meteor. De aquí en adelante se fueron consiguiendo más reactores y más modernos, no sin ciertos problemas de adquisición, debido a que muchos gobiernos extranjeros no querían empeorar más las cosas en Oriente Medio. Así que Israel tuvo que hacer, más de una vez, verdaderos malabarismos para tener una Fuerza Aérea en condiciones.

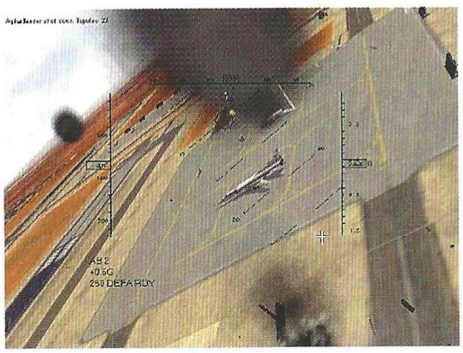
Nosotros no tendremos que preocuparnos por conseguir aviones, únicamente deberemos volarlos y bien. Siete es el número de aviones de la Fuerza Aérea Israelí que podremos volar, además de otros dos del enemigo, Mig 23 y Mig 29, que únicamente se podrán volar en modo multijugador. Además de éste tenemos las otras típicas opciones: entrenamiento, misión rápida, campañas y esta vez, además, tenemos un editor de misiones, para crear nuestras propias misiones.

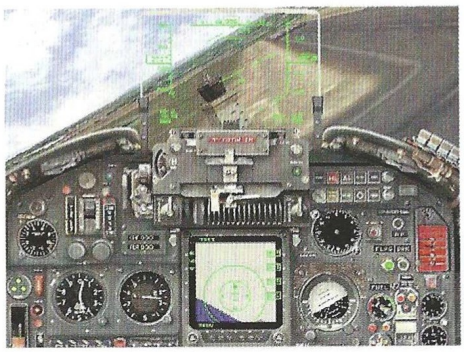
En el apartado de las campañas disponemos de seis, tres reales y tres ficticias. Las reales recrean tres guerras en las que Israel se jugaba mucho y en las que su destino quedaría marcado para siempre. La primera de ellas es la Guerra de los Seis Días, la Guerra del Yom Kippur, y la Guerra del Líbano. Luego tenemos las ficticias. El Frente Sirio, en la que los Sirios han comenzado a enviar abundantes tropas a la frontera Israelí... ¿ejercicio o guerra?; el Frente Iraquí, donde Sadam vuelve a las andadas e invade a su vecino, Jordania, teniendo a tiro las principales ciudades israelíes; y por último el Frente Libanés, donde un grupo de fuerzas Sirias ocupan la parte sur del Líbano.

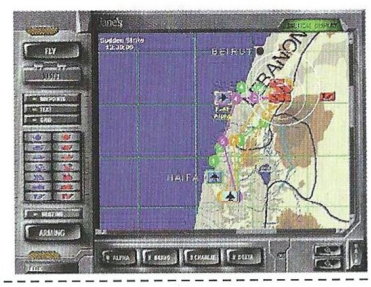
Fuerza Aérea

Dependiendo de la campaña que elijamos, tendremos disponibles unos aviones u otros. Obviamente el Lavi no estará disponible si queremos volar la Guerra de los Seis Días, aunque tendremos la posibilidad de poder elegir el avión que queremos volar.

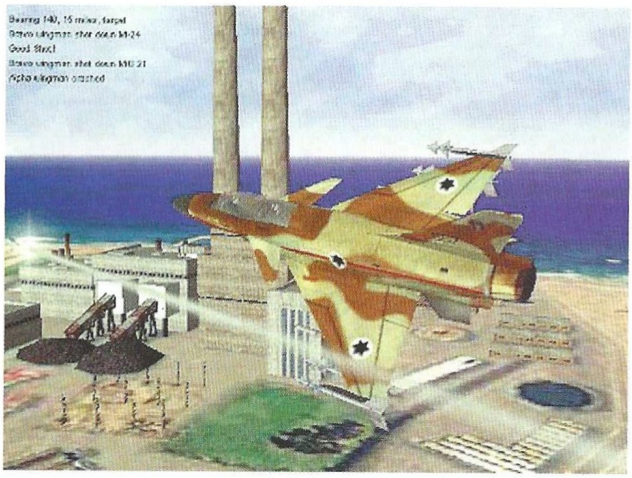
Tenemos a nuestra disposición el Dassault Mirage III, el IAI Kfir, el McDonnell-Douglas F-4 Phantom, el McDonnell-Dou-





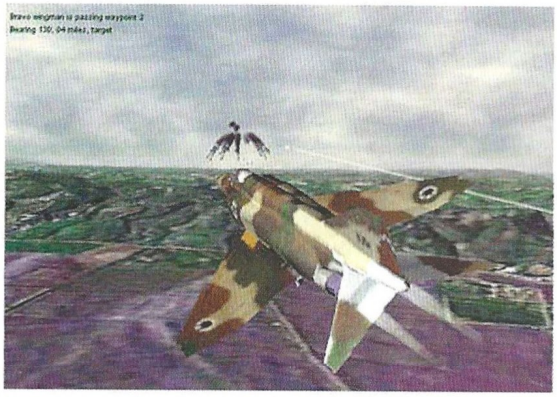


Precio: 7.990 (orientativo)
Requerimientos: Pentium 200 MMX, 32MB de RAM, CD-ROM 8x, Windows 95 o 98, SVGA 4MB, DirectX 5.0., tarjeta de sonido, 251MB de disco duro libres, tarjeta 3D (opcional), ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Jane's
Distribuidor: Electronic Arts



Cuando nos acercamos al suelo los pixels se hacen más pequeños, consiguiendo gran detalle y nitidez

glas/IAI F-4 2000 versión mejorada del F-4 americano, el McDonnell Douglas F-15, el General Dynamics F-16 y el IAI Lavi, cada uno con sus propias características y comportamientos. Todos ellos tienen una cabina específica que, aunque no es totalmente real, si lo es a nivel funcional. Además disponemos de una base de datos con todas las características de todos los aviones partícipes en el simulador, tanto lo que podemos volar como lo que no. También dispone de información del armamento tanto del avión como de las fuerzas de tierra, ya sean aliadas o enemigas, por lo que nos será de gran ayuda conocer de antemano las características de las unidades a las que nos enfrentamos.



Exteriormente, los aviones están construidos fielmente. Se han incluido detalles como las insignias, la suciedad, las líneas que forman los remaches. Pero esto no sólo influye a nuestros aviones, también se han trasladado a todo lo susceptible de interactuar con el jugador, misiles, aviones enemigos, tanques, hangares y un largo etcétera.

El truco es...

Haz buen y frecuente uso del "Tactical Map". De esta forma, sabrás en todo momento dónde está el enemigo y podrás actuar con antelación.

Todo esto ocurre sobre Israel y alrededores. Para recrearlo se han tomado directamente fotos por satélite altamente detalladas de la zona, pueblos, ciudades, la costa, montañas, con sus alturas correspondientes; aquí cada ondulación es real, no como en otros casos vistos anteriormente, en que a pesar de las fotos aéreas el terreno era completamente plano. Cada detalle del Israel real está en el simulador. Con esto han conseguido hacernos creer que realmente volamos sobre este país. Es impresionante el nivel de detalle alcanzado, además no existen esos molestos y repentinos cambios de texturas. Otro detalle interesante es que cuando nos acercamos al suelo, los pixels se hacen más pequeños, consiguiendo gran detalle y nitidez.

Resumiendo, es un buen simulador que hará las delicias de todos. Se ha sabido desarrollarlo con una perfección únicamente limitada por el número de aviones a recrear. El entorno es asombroso, nos hace creer que realmente estamos sobrevolando Israel, algo que muy pocos simuladores han conseguido. Aunque todo esto puede que no justifique la necesidad imperiosa de tener un procesador con tecnología MMX.

Calificación

I.A.F.

Pros: Podemos volar aviones que ningún otro país dispone como el Kfir o el Lavi. Lucharemos en guerras que marcaron la historia, verdaderas hazañas. La fidelidad conseguida con del terreno mediante fotos por satélite.

Contras: Los requerimientos mínimos son bastante altos, se requiere como mínimo un Pentium MMX, por lo que todos aquellos que no dispongan de esta tecnología se quedarán sin poder disfrutar de este simulador.

Aquellos años locos

Grand Prix Legends

¿El año? 1967. ¿El circuito? Mónaco, por ejemplo. No existía la seguridad de la que están dotados actualmente coches y pistas, pero la emoción era por eso mayor. ¿El riesgo? ¡Increíble! Era la época de los ases de la conducción; un tiempo pasado en el que se forjaron leyendas como la de Ferrari...

Aunque ya estamos bastante acostumbrados a recibir entregas de simuladores de carreras de coches, con gráficos impresionantes en alta resolución y aceleraciones de vértigo, nunca hasta ahora se había producido uno que lo hiciera en esas circunstancias con coches de época. Para los apasionados del automovilismo, no será fácil olvidar la temporada de 1967. Corrían por entonces leyendas como Graham Hill o Jim Clark y escuderías que aún perduran en sus tronos, tales como Lotus o Ferrari. Pero Grand Prix Legends no sólo recrea los coches, sino también el estado de las pistas y la atmósfera de una época de glorias pasadas que ahora vuelven desde el mundo del olvido hasta nosotros, gracias a la informática.

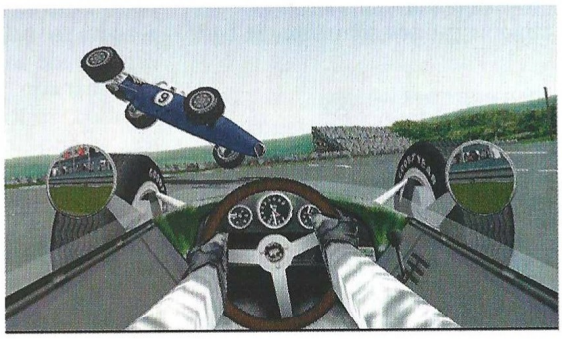
Efectos

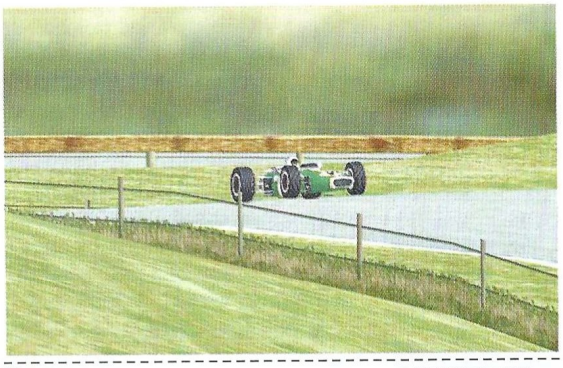
Los diseñadores del juego han introducido efectos especiales y de sonido que se alían para producir sensaciones hasta ahora inexistentes en las carreras. Detalles como el estiramiento progresivo de la cabina del coche al iniciarse el empuje de la fuerza motora en aceleraciones fuertes, más propios de los dibujos animados en su expresión más exagerada, que de los juegos serios como éste, hacen que el subconsciente trabaje aportando un vértigo a la conducción de los coches que entusiasmará a los amantes de la velocidad. ¿Cuál es la trampa? Pues que no se trata del coche que se alarga, sino de la cabeza del piloto, que se queda atrás por la fuerza de aceleración. Como puedes ver, no sólo el motor de los modelos con que corres será potente, sino que el que mueve los gráficos también resulta espectacular. Si a ello añadimos que la cabina está realizada en 3D, el realismo de la conducción es innegable.

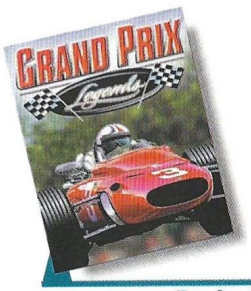
En cuanto a los efectos de sonido, lo que más llama la atención es el contraste tan puro del ruido que alimenta el comportamiento del motor. Esta fidelidad no sólo cubre al coche, sino que se va modificando a medida que cambia el entorno a través del cual corre el vehículo: túneles, calles, campo abierto, frente a gradas... el coche no suena igual, como tampoco lo hacen los distintos modelos existentes: Lotus 49, Eagle-Weslakes, BRM, Brabham... Detalles como estos, son los que pueblan este Grand Prix, y los que penetran a través de la vista y el oído para confundirse en un todo de innegable calidad.

Carretera y manta

No es que se trate de una frase que tenga un encuadre en este mundo de élite, pero su sentido es muy apropiado. Como habrás podido deducir a estas alturas del artículo, el juego consiste en disputar competiciones de alta velocidad. Podrás realizar vueltas de entrenamiento en los circuitos, acceder a campeonatos, correr contrarreloj... En fin, las opciones habituales. Si embargo el apartado de opciones resulta más extenso de lo acostumbrado. Entre otras, podrás elegir el número de competidores que quieras tener, la respuesta más o menos inmediata del hardware que uses, controles de





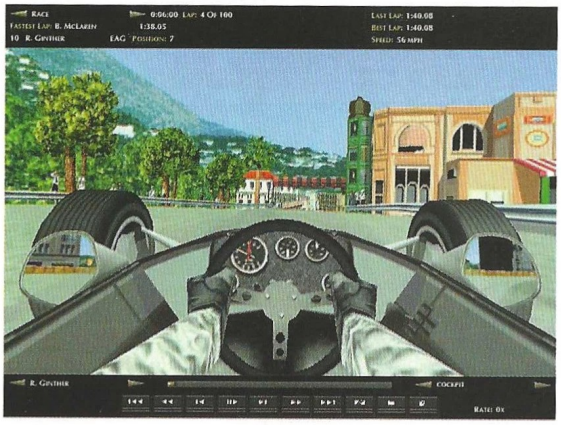


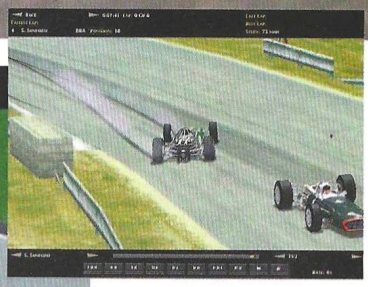
Precio: 6.995
Requerimientos: Pentium 166, 32Mb de RAM, Windows 95, SVGA, ratón, CD-ROM 4x, (tarjeta 3Dfx recomendada), tarjeta de sonido, 45MB de disco duro
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: Papyrus/Sierra
Distribuidor: Cendant

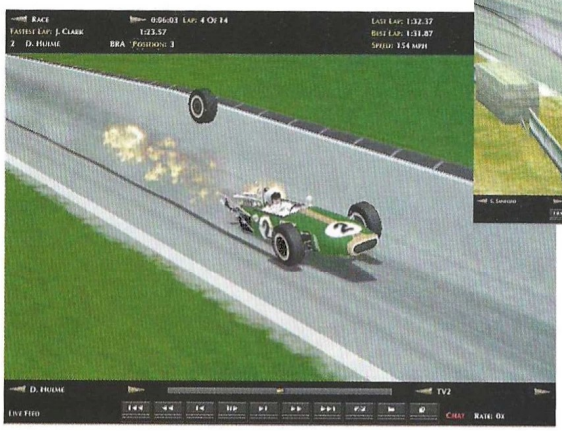
Grand Prix Legends no sólo recrea los coches, sino también el estado de las pistas y la atmósfera de una época de glorias pasadas

sombras o ajustes entre otras muchas que huelga enumerar.

En cuanto al comportamiento en pista, es genial. Como sabes, este tipo de vehículos exhibe unas peculiaridades que no se dan en los coches normales: el poco radio de giro de los mismos –acostumbrados a las altas velocidades, cuando corren poco parecen zombies–, o el hecho que se observa en los derrapes. Vas conduciendo y cuando el coche comienza a derrapar lo hace de forma progresiva sólo hasta un determinado punto. A partir de ahí el coche comienza a dar vueltas como si le hubiera entrado prisa, pero este comportamiento es normal por las propias características del vehículo, sean aquellos o los Fórmula 1 de la actualidad. En resumen: un juego de carreras más que ofrece algunas dificultades añadidas –aunque también vistas en ocasiones anteriores como por ejemplo la inclusión del dificilísimo circuito de Mónaco–, y que no impresionará a nadie, aunque, eso si, sus logros son evidentes y su calidad manifiesta.

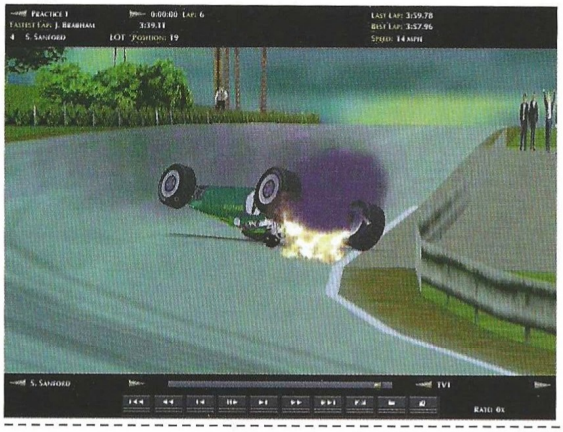






El truco es...

Debes estar atento a la –por lo general alta– velocidad, porque de nada te servirá frenar de forma acusada en las curvas: perderás el control del coche y unos segundos preciosos que te costará recuperar.



Calificación

Grand Prix Legends

Pros: La respuesta de los coches es magnífica y muy ajustada la realidad. Los gráficos son más que aceptables y el sonido de los motores es una delicia. Podrás personalizar tu campeonato dado el elevado número de opciones que se te ofrecen.

Contras: Tan sólo una, que ha sobresalido por encima de las demás: el juego corre de forma fluida... mientras no haya varios coches en pantalla. Desde ese momento, y hasta que no vuelves a quedarte solo, la lentitud es bastante notoria.

Computer Gaming World

Pro Pilot

SIERRA

CONCURSO

Aprovechando el lanzamiento de Sierra Pro Pilot en castellano, con una traducción y un doblaje que pocos simuladores han ofrecido alguna vez, Cendant España y Computer Gaming World te proponen una sencilla pregunta que tendrá como premio, si estás entre los elegidos en el sorteo, una de las cuatro fantásticas maquetas de aviones modernos que tenemos en nuestra redacción esperando a que lleguen todos vuestros cupones.

Sierra Pro Pilot es un simulador de vuelo, que no de combate, que te llevará a sobrevolar asombrosos escenarios en los mejores aviones, reproducidos con gran fidelidad y puestos en el aire con un soberbio modelo físico y aviónico. La pregunta para el concurso es:

1.- ¿En qué año realizaron su primer vuelo los hermanos Wright?

Premios:

- **CUATRO MAQUETAS A ESCALA 1:144 DE AVIONES COMERCIALES**

Cupón de participación

Enviar a: Computer Gaming World
Redacción. C/ Miguel Yuste ,26.
28037 Madrid

Nombre .....
Apellidos .....
Edad .....
Dirección .....
Localidad ..... C.P. .....
Provincia ..... Teléfono ( ) .....

Respuesta:

1. .....

Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

COMPUTER GAMING WORLD
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar:
"Concurso Pro Pilot")

2.- De entre todos los cupones que se reciban con la respuesta correcta a la pregunta que formulamos, se procederá a escoger 4, que conseguirán una de las maquetas de los aviones. Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 18 de Noviembre de 1998, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 16 de Noviembre de 1998.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 18 de Noviembre de 1998, publicándose el resultado en el número 37, correspondiente a Diciembre de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.

LLAMA AL 93 457 82 75 Y RESERVA TUS JUEGOS

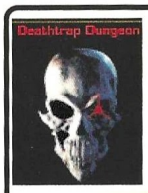
ARCADE Y ACCION

QUAKE II

Segunda entrega del arcade más vendido: en él te esperan nuevos escenarios, enemigos y trucos. Manual en castellano y software en inglés.

P.V.P. 7.995

PRECIO OPEN: 7.495

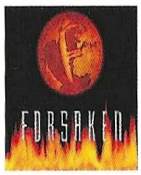


DEATHRAP DUNGEON

Prepárate para la pesadilla que se avecina. Deathrap Dungeon, un impresionante juego de acción en tercera persona.

P.V.P. 7.995

PRECIO OPEN: 7.495



FORSAKEN

Un impacto visual sorprendente junto a una banda sonora espectacular. Acción a ritmo trepidante a los mandos de una nave con toda movilidad.

P.V.P. 7.995

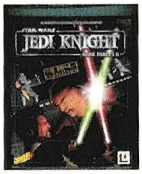
PRECIO OPEN: 7.750

ST. FIGHTER ALPHA

Regresa una leyenda perdida con más personajes y más movimientos. Prepárate para enfrentarte al más terrible enemigo: tú mismo.

P.V.P. 4.990

PRECIO OPEN: 4.750

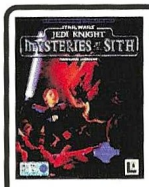


JEDI KNIGHT

Acción en primera persona en un nuevo juego de la saga de Star Wars. Espectaculares gráficos 3D. Manual y software en castellano.

P.V.P. 7.900

PRECIO OPEN: 7.495

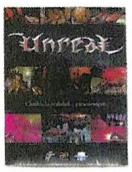


JEDI KNIGHT: MISTERY OF THE SITH

14 nuevos niveles, 4 nuevas armas, 5 nuevos poderes, 20 nuevos enemigos y un nuevo personaje: Mara Jade.

P.V.P. 4.995

PRECIO OPEN: 4.990

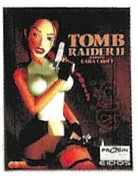


UNREAL

Si te gusta Quake II, Unreal te ofrece grandes dosis de aventura. Sal del Planeta con vida y habrás ganado. Lo importante es sobrevivir (3Dfx).

P.V.P. 6.990

PRECIO OPEN: 6.750



TOMB RAIDER II

Prepárate a disfrutar, ya que Lara Croft regresa a tu ordenador para cautivarte de nuevo. Gráficos mejorados. Manual en Castellano y Software en inglés.

P.V.P. 7.995

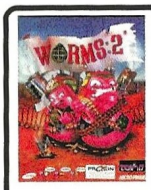
PRECIO OPEN: 7.495

DIE BY THE SWORD

Olvídate de hablar con la gente. Aprende a usar una espada y a lanzar conjuros si quieres sobrevivir. Acción sin límites en este juego 3D.

P.V.P. 7.450

PRECIO OPEN: 6.995



WORMS 2

¿Quién te ha dicho que los gusanos son unos simpáticos bichitos sonrosados que viven bajo tierra? Divertido juego de plataformas.

P.V.P. 7.995

PRECIO OPEN: 7.445

GEX3D: ENTER THE DECKO

Evita que Rez domine todas las emisiones de televisión del país en un divertido juego de plataforma con gráficos 3D.

P.V.P. 5.995

PRECIO OPEN 5.495

PANDEMONIUM II

Un sensacional juego de plataforma 3DFX. Al mando de Nikki, la hechicera acróbata o de Fargus el bufón loco para evitar los designios de la reina de Goon.

P.V.P. 6.990

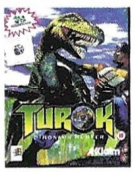
PRECIO OPEN: 5.995

HOUSE OF THE DEAD

Conversión a PC del juego de Sega. Sólo dispones de tu arma para enfrentarte a 36 engendros (soporta 3DFX).

P.V.P. 5.995

PRECIO OPEN: 5.750



TUROK

Disfruta de este fabuloso juego para 3DFX, lucha contra las hordas de dinosaurios biónicamente alterados en este mundo 3D.

P.V.P. 7.990

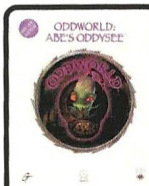
PRECIO OPEN: 7.800

QUAKE II: THE RECKONING

Lo que estabas esperando: nuevas, amplias y variadas misiones para el rey del género de acción.

P.V.P. 5.995

PRECIO OPEN: 5.495



ODDWORLD

Abe está en los huesos, sólo lleva un taparrabos y va desarmado. Desata los poderes especiales de Abe y enfréntate a tus enemigos. Textos y voces en castellano.

P.V.P. 6.990

PRECIO OPEN: 6.795

PAX CORPUS

La raza humana corre peligro. Un instrumento psíquico acecha ¿serás capaz de proteger a la raza, o te atreverás a destruirla?

P.V.P. 6.995

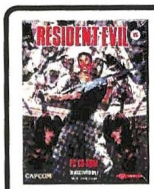
PRECIO OPEN: 6.750

QUEEN: THE EYE

Rompecabezas, luchas y discusiones en 5 mundos. Inspirado en la banda Queen. Recuerda, es necesario ver para creer.

P.V.P. 7.990

PRECIO OPEN: 7.990



RESIDENT EVIL

Acción sangrienta en primera persona: cárgate a todo bicho viviente. Gráficos en 3D. Manual en castellano y software en inglés.

P.V.P. 5.500

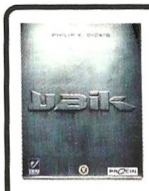
PRECIO OPEN: 5.450

FIGHTING FORCE

Entra en este fantástico mundo tridimensional a los mandos de uno de sus cuatro protagonistas y experimenta nuevos movimientos.

P.V.P. 7.995

PRECIO OPEN 6.995



UBIK

Interesante mezcla de estrategia, acción y aventura. Controla las 60 armas y los 48 poderes psíquicos en esta estrategia 3D en tiempo real.

P.V.P. 7.990

PRECIO OPEN 7.495

El Monstruo Multimedia

Open Multimedia

Más de 500 m2 dedicados al software multimedia
la tienda más grande de Europa en su categoría

APROVECHA LOS 11 OFERTONES DEL MONSTRUO,

LOTE BUITRE

HEART OF DARKNESS
SHAKII THE WOLF
DONALD IN COLD SHADOW
MAS DE 1000 JUEGOS

Heart of Darkness, el mejor juego de plataformas de la historia se apodera de tu ordenador. Deberás salvar a la humanidad y de paso a tu perro, de una invasión alienígena. Disfruta tambien con Shakii the Wolf y sus magníficas aventuras y por si fuera poco, Más de 1000 Juegos para Windows y Donald in Cold Shadow.

~~14.000~~ **PRECIO OFERTA 6.995**

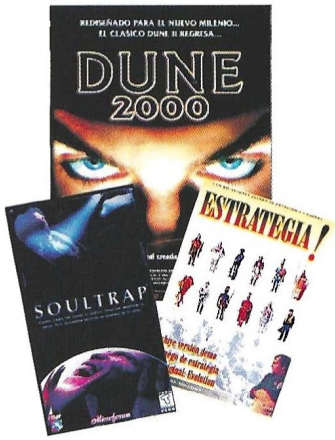
LOTE DE LAS NIEVES

SNOW WAVE
DONALD IN COLD SHADOW
SHAKII THE WOLF

Snow Wave: Avalanche,si te gusta surfear por la nieve, empieza ahora mismo y prepárate para el invierno. Además Shakii the Wolf, las fantásticas aventuras del lobo y Donald in Cold Shadow: el juego de acción en el que te puedes enfrentar a piratas, patos zombies, guerreras amazonas y mucho más en 23 niveles

~~8.000~~ **PRECIO OFERTA 2.995**

LOTE GUSANO



DUNE 2000
SOULTRAP
ESTRATEGIA!

Dune 2000, la secuela de la saga de estrategia futurista con grandes mejoras gráficas y ampliación de las unidades de combate. Desafía la naturaleza y hazte con el mando del planeta. Redondea tu compra con Soultrap un juego de acción que te atrapará y con Estrategia! la mejor selección de juegos de estrategia para Windows.

~~15.000~~ **PRECIO OFERTA 6.995**

LOTE TERREMOTO

QUAKE
ISLAND PERIL
SHOOTING GAMES

Quake, Tu última oportunidad de engancharte al clásico de los clásicos que ha marcado un estilo de juego y que todavía no ha sido superado. Además Island Peril, un juego de acción trepidante al estilo Doom, para que te vayas entrenando y Shooting Games la colección de 25 juegos de disparo que hará temblar tu ordenador. Irresistible.

~~9.000~~ **PRECIO OFERTA 2.995**

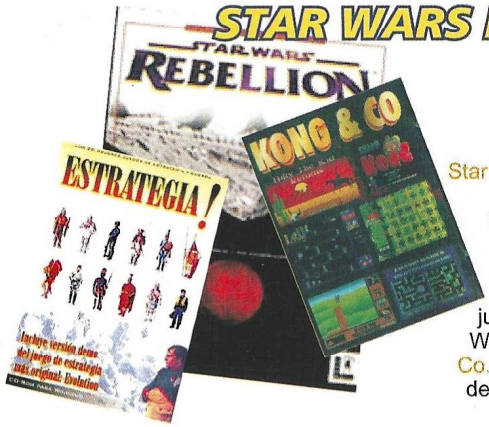
LOTE CAMALEON

EXPEDIENTE X
VIRTUAL CORPORATION
ISLAND PERIL
BREAKOUT

El juego más esperado, Expediente X, llega envuelto de misterio. Sigue los pasos de Mulder y Scully en esta película interactiva basada en su serie homónima. Además Virtual Corpoprtion, Island Peril, y Breakout odo junto a un precio único e inmejorable.

~~22.000~~ **PRECIO OFERTA 8.995**

Lote Imperial



STAR WARS REBELLION
ESTRATEGIA
KONG & Co.

Star Wars Rebellion, la saga de la Guerra de las Galaxias continúa ahora en tu propio ordenador, junto con Estrategia!, la fantástica selección de juegos de estrategia para W-95, y por último Kong & Co., la selección de juegos de Kong que constituye un clásico.

~~15.000~~ **PRECIO OFERTA 6.995**

Para pedidos llama ahora al (93) 457 82 75 y no te olvides de visitar nuestra web www.openmultimedia.com

RESERVALO YA, LLAMA AHORA AL 93 457 82 75

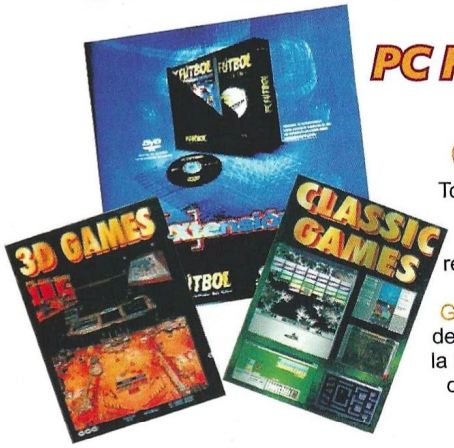
LOTE MÍSTICO

MYST
SOULTRAP
CLASSIC GAMES

Un Clásico entre los clásicos de los juegos de Aventura: Myst, con un viaje a un mundo de islas teñido de misterios surrealistas, es tu última oportunidad. Con otro clásico de la acción Soul Trap, en donde quedarás atrapado, acompañado de Classic Games la fantástica colección con 25 juegos clásicos, todo junto a un precio irresistible.

~~9.000~~ **PRECIO OFERTA 2.995**

LOTE MOCHUELO



PC FUTBOL PLUS
3D GAMES
CLASSIC GAMES

Todos los datos de la liga en el PC Futbol Plus junto con PC Premiere y PC France de regalo y la edición de oro para coleccionistas, junto con 3D Games, la fantástica selección de juegos 3D y Classic Games, la mejor selección de 25 juegos clásicos que hayas visto, todo a un precio increible, pero cierto.

~~10.000~~ **PRECIO OFERTA 2.995**

LOTE marabunta

COMMANDOS
ESTRATEGIA!
SOULTRAP

Commandos combinación de Estrategia en tiempo real y acción como no has visto nunca, modelos detallados en 3D y un sistema avanzado de Inteligencia Artificial que convierte al enemigo en un peligro, además Estrategia!, para que sigas con 20 juegos de Estrategia más y SoulTrap, la acción que te atrapará.

~~15.000~~ **PRECIO OFERTA 6.995**

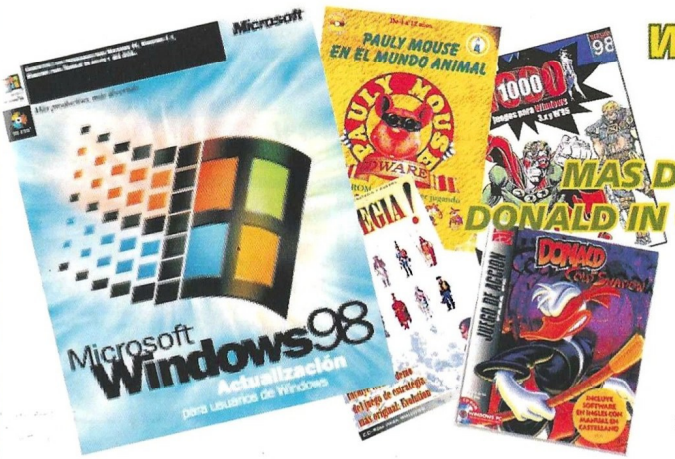
LOTE VIRTUAL

TOMB RAIDER
VIRTUAL CORPORATION
CLASSIC GAMES

Si no has tenido oportunidad de jugar a este juego de culto, aquí la tienes: Tomb Raider, para que vivas con intensidad las aventuras de Lara Croft, la única. Además Virtual Corporation, un juego de aventuras futurísticas y Classic Games. Si miras el precio del conjunto te decidirás inmediatamente.

~~11.000~~ **PRECIO OFERTA 3.990**

LOTE de CAIMAN

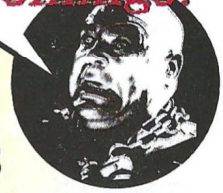


WINDOWS 98
PAULY MOUSE
ESTRATEGIA
MAS DE 1000 JUEGOS
DONALD IN COLD SHADOW

Si quieres dar un salto en seguridad, en prestaciones en nuevas posibilidades... apúntate ya a ser el primero en usar Windows 98. Nunca tendrás una oportunidad mejor para hacerlo que este superlote.

~~38.000~~ **PRECIO OFERTA 19.900**

¡Atención, amigo de Open! Si tienes una tienda de informática y quieres poner un punto de venta del Monstruo... ¡Contacta conmigo!

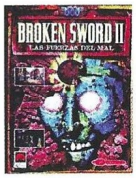


Llama al 93 457 82 75

Para pedidos llama ahora al (93) 457 82 75 y no te olvides de visitar nuestra web www.openmultimedia.com

LLAMA AL 93 457 82 75 Y RESERVA TUS JUEGOS

AVENTURA Y ROL

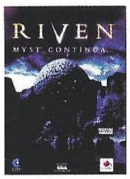


BROKEN SWORD II

Como protagonista te verás involucrado en los misterios de la civilización Maya. Dibujos animados en 3D. Manual y software en castellano.

P.V.P. 6.990

PRECIO OPEN: 6.700



RIVEN: MYST II

Lo que ayer sólo era miedo hoy es una realidad. Los estragos son mayores de lo que nunca habrías imaginado. Alguien ha de entrar y salvar a Riven.

P.V.P. 7.500

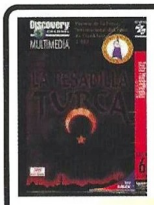
PRECIO OPEN: 7.495

OF LIGHT & DARKNESS

Adéntrate en un mundo onírico y ejerce de juez supremo en el juicio final. Religiosamente sorprendente...

P.V.P. 7.990

PRECIO OPEN 6.990



PESADILLA TURCA

Aventura gráfica en Istambul con un increíble ambiente realista. Son 6 CD-ROM que realmente te transportarán a la magia de los bazares turcos.

P.V.P. 7.990

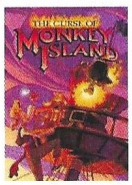
PRECIO OPEN: 7.900

BLADE RUNNER

Viaja al futuro Los Ángeles y únete a los replicantes o conviértete en un Blade Runner. Fantásticos gráficos en 3D que reproducen a la perfección el ambiente de R. Scott.

P.V.P. 7.990

PRECIO OPEN: 7.495



MONKEY ISLAND 3

Un nuevo entorno 3D para esta saga de juegos de Rol. El archimago Erasmus te ha invocado para que salves a Silmaria del desastre.

P.V.P. 7.990

PRECIO OPEN 6.990

FINAL FANTASY VII

Conversión desde consola de un sorprendente juego de Rol que combina la aventura y la acción con lujosos gráficos.

P.V.P. 7.990

PRECIO OPEN: 7.495

EL LEGADO DEL TIEMPO

Tercera parte de una saga de av. graficas futuristas. Remontate en el tiempo para encontrar lo que tu civilización necesita (4 CD's).

P.V.P. 7.990

PRECIO OPEN: 7.750

MIGHT & MAGIC VI

Prepárate a disfrutar de meses de juego con la continuación de una de las mejores sagas de juegos de Rol.

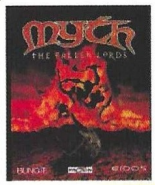
P.V.P. 7.995

PRECIO OPEN: 7.495

El Monstruo Multimedia

Nuestra web es www.openmultimedia.com

ESTRATEGIA

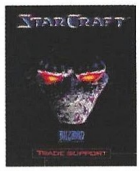


MYTH

Juego táctico de guerra fantástica, con un realismo y detalle sin precedentes. Gráficos 3D con Inteligencia artificial.

P.V.P. 7.995

PRECIO OPEN: 7.250

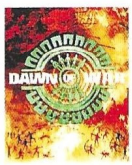


STARCRAFT

Humanos, Protoss y Zergs luchan por conquistar el espacio. Cada una de las razas es totalmente diferente a las otras ¿Podrás dominarlas?

P.V.P. 5.990

PRECIO OPEN: 5.495

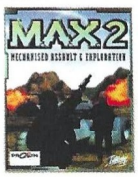


DAWN OF WAR

Estrategia tridimensional en un juego que plantea la pugna de tres facciones por el dominio de los recursos.

P.V.P. 7.990

PRECIO OPEN: 6.750



M.A.X. 2

En un futuro no muy lejano, la guerra estará totalmente mecanizada, pero alguien debería controlarla: ¿Tú?.

P.V.P. 7.990

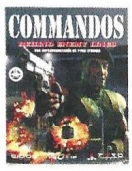
PRECIO OPEN: 6.990

BATTLE ZONE

Estrategia a tiempo real en 3D. La carrera espacial ha comenzado con los descubrimientos de tecnología extraterrestre ¿Serás capaz de ganarla?

P.V.P. 7.995

PRECIO OPEN: 6.995

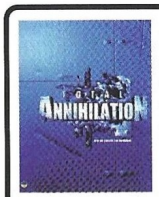


COMMANDOS

La esperanza del Software español ya está aquí. Ponte al mando de tu comando especial de operaciones. Acción y estrategia unidos.

P.V.P. 6.990

PRECIO OPEN 6.750



TOTAL ANIHILATION

Guía tus tropas de robots en un futuro completamente computerizado, aliate con otros jugadores y aniquila. Excelentes gráficos 3D.

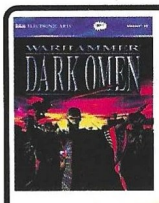
P.V.P. 7.990

PRECIO OPEN: 7.495

PAX IMPERIA

Coloniza Planetas y sé el amo del Universo. Gran Juego de estrategia espacial, con una Banda Sonora increible.

A CONSULTAR



WARHAMMER: DARK OMEN

Conviértete en un capitán mercenario y adéntrate en Old World para enfrentarte a las hordas oscuras.

P.V.P. 7.995

PRECIO OPEN: 7.750

El Monstruo Multimedia

Open Multimedia

Más de 2000 títulos de todo tipo de software a los mejores precios del mercado

O VEN A VERNOS A BARCELONA, C/VALENCIA 395

DEPORTES

TIE BREAK TENIS'98
Protagoniza los mejores torneos del gran slam y corónate nº 1 del mundo. Espectaculares gráficos en 3D.

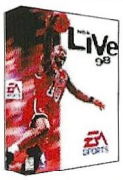
P.V.P. 2.995

FUTBOL MANAGER 98
Dirige tu propio Club y viste su camiseta, escoge entre 6 ligas europeas. Totalmente en castellano. Gran Base de Datos.

P.V.P.: 5.990

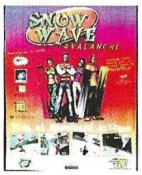
COPA DEL MUNDO DE FRANCIA
Disfruta en casa del mundial con los 10 estadios y las nuevas estrategias y movimientos mejorados.

P.V.P. 5.995



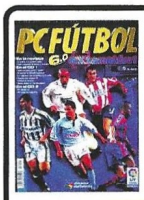
NBA LIVE'98
El más fantástico simulador de baloncesto. Utiliza la misma tecnología de rendering que el FIFA 98. Jugadores y equipos actualizados.

P.V.P. 5.990



SNOW WAVE AVALANCHE
Si te gustaría surfear por la nieve ahora mismo, no lo pienses más, por fin surfing en PC (soporte de 3DFX).

P.V.P. 2.995



EXTENSION PC-FUTBOL + PC-CALCIO
La esperada ampliación viene acompañada del PC-Calcio para que además puedas disfrutar de la liga Italiana.

P.V.P. 2.500

El Monstruo Multimedia

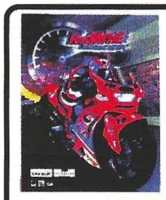
Visita nuestra sección de fotografía digital

SIMULADORES

SCREAMER RALLY
Tercera entrega de esta exitosa saga. Gran cantidad de modelos y opciones en un entorno 3D. Manual en castellano y software en inglés.

P.V.P. 3.990

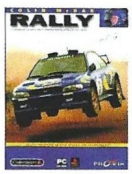
PRECIO OPEN: 3.750



REDLINE RACER
Derrapa, tumba, activa el turbo y siente la potencia de estas motos en un juego magnífico e indescriptible. La realidad es su mayor virtud.

P.V.P. 6.995

PRECIO OPEN: 6.500



COLIN Mc RAE RALLY
12 coches y 48 pistan esperan. Agarra el volante y goza de los fabulosos gráficos de los mejores rallies del momento.

P.V.P. 7.990

PRECIO OPEN: 7.495

CASTROL HONDA SUPERBIKES
Juega con las mejores motos en toda clase de pistas. Recomendado para 3Dfx.

P.V.P. 7.990

PRECIO OPEN: 6.495

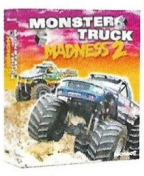
F1 RACING SIM.
Prepárate para correr con el simulador más real que nunca se haya creado para F1. Juega en modo arcade o simulación y gana el campeonato del mundo.

P.V.P. 8.995

PRECIO OPEN: 7.500

MOTOR HEAD
Una alta jugabilidad, una sofisticada inteligencia artificial, que hace a los oponenetes duros de verdad. La suavidad de control hace que este juego destaque.

A CONSULTAR



MONSTER TRUCK MADNESS 2
Los monstruos han regresado, más circuitos, más coches, más acción y emoción. Soporte 3DFX y Forcefeedback.

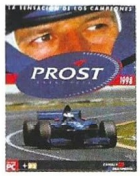
P.V.P. 7.990

PRECIO OPEN: 7.495

F-16 AGRESSOR
Al fin sale al mercado el simulador bélico que promete mas variedades de naves y de misiones.

P.V.P. 7.990

PRECIO OPEN: 7.495



PROST GRAND PRIX
Recorre todos los circuitos del Mundial liberando toda tu adrenalina sobre el asfalto. Gráficos y sonido magníficos (3DFX recomendada).

P.V.P. 7.990

PRECIO OPEN 7.750

JANE'S F-15
¿Creías haberlo visto todo en simuladores de combate?.F-15 es el simulador más realista y tiene todos los controles del verdadero (3DFX recomendada).

P.V.P. 7.995

PRECIO OPEN: 7.750

FLYING CORPS GOLD
Atrévete a subir en un avión construido con madera y tela. Demuestra tus habilidades en una lucha aérea donde el buen piloto lucha contra el aire y la tecnología.

P.V.P. 2.990

PRECIO OPEN: 2.750

APACHE: LONGBOW 2
Una apasionante simulación de helicópteros de un realismo excepcional. Su motor de campaña da un realismo absoluto. Genera una nueva guerra cada vez que juegues.

P.V.P. 7.900

PRECIO OPEN: 7.750

Máquinas instaladas dondes podrás jugar con las últimas novedades antes de comprar

Open Multimedia

El Monstruo Multimedia

Licencia para ganar

Un mes más acudimos puntuales a nuestra cita para facilitaros nuevos trucos para algunos de los juegos de actualidad.

EXPEDIENTE X

En el juego sólo pueden salvarse tres partidas. Si quieres salvar más, ve al menú. Pulsa la tecla de mayúsculas y, sin soltarla, pulsa luego en la opción "guardar". Aparecerá una ventana de Windows que te permitirá salvar la partida en donde quieras con el nombre que te apetezca. Puedes salvar tantas como necesites. Para recuperar una partida deberás hacer lo mismo: pulsar la tecla de mayúsculas primero y mientras la mantienes pulsada, señalar con el ratón la opción "cargar" del menú.

WRECKIN CREW

Cuando estés en el menú, al comienzo del juego, accede a "Opciones". Dentro encontrarás una barra con la palabra "Cheat". Púlsala. Aparecerán letras y funciones formando un círculo. Busca la letra o función que necesitas, escógela y cuando termines elige la flecha. Podrás escribir los siguientes conceptos:

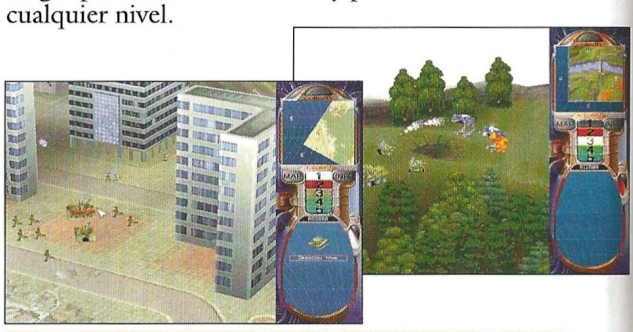
- **GIMMEALL:** activa todos los coches y todos los niveles.
- **RESETALL:** lleva el juego a su estado original, suprimiendo las posibles funciones de trucos que hayas activado con anterioridad.
- **RESETLAP:** para poner a cero las puntuaciones, las vueltas y los contadores de tiempo.
- **KEYFOUND:** todas las llaves.
- **RESTFMV:** pone a cero las grabaciones.
- **CINEMAON:** todas las grabaciones disponibles.
- **RESETKEY:** todas las llaves disponibles.
- **KARTSON:** juego con karts.
- **KARTSOFF:** sin ellos.

WAR GAMES

Cuando estés en el juego, pulsa la tecla "t" y escribe las siguientes palabras para obtener los beneficios de los trucos. Sólo sirve para el modo de un jugador.

- **MORNINGAFTER:** quita la niebla del juego.
- **UNCLEJOHN:** modo dios.
- **CHACHING:** añade dinero a tu cuenta.
- **MRMUSCLE:** más resistencia a las agresiones del enemigo para tus unidades.
- **BIGSOFTY:** menos resistencia a tus agresiones para el enemigo.
- **COFEE:** más velocidad para tus unidades.
- **BEER:** menos velocidad para los efectivos del enemigo.
- **SHAFT:** harás más daño con tus disparos.
- **SHANK:** los disparos de los enemigos te harán menos daño.

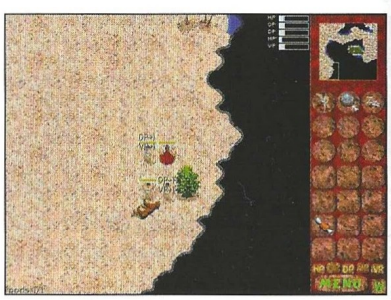
Desde el menú principal, accede a la pantalla de cargar partida. Pulsa Crtl + h y podrás acceder a cualquier nivel.



JURASSIC WAR

Tecleas dos códigos mientras juegas y a continuación, pulsa la tecla ENTER.

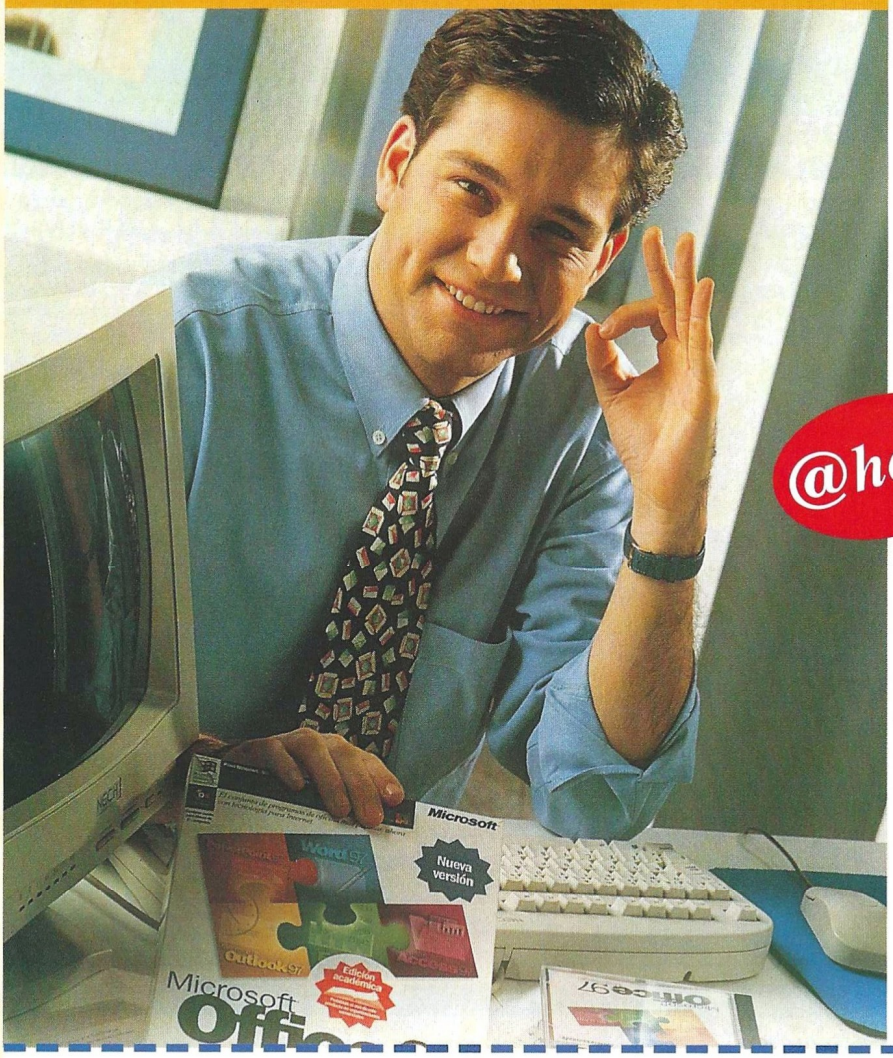
- **FOOD:** 50.000 de comida
- **NEXT:** pasar al siguiente nivel



CURSOS

- **Empresariales:**
  - *Análisis de Balances y Auditoría*
  - *Auxiliar Administrativo*
  - *Comercio Exterior*
  - *Contabilidad*
  - *Contabilidad Analítica y Presupuestaria*
  - *Dirección Financiera y Contable*
  - *Dirección de Ventas*
  - *Gestión del Establecimiento Detallista*
  - *Gestión y Admón de la PYME*
  - *Gestión de Restaurantes*
  - *Gestión Hotelera*
  - *Marketing*
  - *Tributación y Asesoría Fiscal*
  - *Vendedor Profesional*
- **Desarrollo personal:**
  - *Acceso a la Universidad para mayores de 25 años*
  - *Graduado Escolar*
- **Idiomas:**
  - *Alemán*
  - *Francés*
  - *Inglés*
- **Profesiones técnicas:**
  - *Climatización*
  - *Delineación en Construcción (con programa AutoCAD y AutoARQ)*
  - *Electrónica Digital*
  - *Electrónica y Electricidad del Automóvil*
  - *Electrónica y Microelectrónica*
  - *Fontanería*
  - *Instalador de Antenas*
  - *Instalador de Gas*
  - *Instalador Electricista*
  - *Mecánica del Automóvil*
  - *Mecánico de Motos*
  - *Oficial de Albañilería*
  - *Técnico en Construcción*
  - *Técnico Electricista*
- **Belleza y Moda:**
  - *Corte y Confección*
  - *Diseño de Modas*
  - *Esteticista*
  - *Peluquería*
- **Informática:**
  - *Corel Draw 5.0*
  - *Introducción a la Informática*
  - *Master en Ofimática*
  - *Windows 95*
- **Nuevas Profesiones:**
  - *Camarero Profesional*
  - *Cocinero Profesional*
  - *Decoración e Interiorismo*
  - *Educación Infantil*
  - *Fotografía*
  - *Jardinería*
  - *Psicología*
  - *Puericultura*
- **Ocio:**
  - *Dibujo Artístico*
  - *Dibujo y Pintura*
  - *Guitarra*
  - *Pintura al Óleo*
- **Sanitaria:**
  - *Masaje*

¿Aún no has puesto la Informática en tu curriculum?



Ahora, con CEAC y los programas Office 97 y Works de Microsoft®, dominarás los programas informáticos más útiles y completarás tu curriculum brillantemente.

Domínala fácilmente con los cursos CEAC.

Con profesor particular que siempre está a tu lado, por teléfono, carta, fax e Internet.

Cursos garantizados por CEAC. Si al terminar el Curso no quedas satisfecho, te reembolsaremos el dinero abonado.

Conseguirás tu diploma CEAC que acreditará tus conocimientos y profesionalidad.

@hora

CEAC te conecta gratis a Internet durante un año. Para que, si tú quieres, puedas conectar directamente con nosotros y consultar tus dudas de la forma más sencilla, rápida y eficaz.

LLAMA E INFÓRMATE

902 102 103

http://www.ceac.com

Fax. 932 655 733

CEAC

El primer Grupo de Enseñanza Privada del País.

INFÓRMATE SIN NINGÚN COMPROMISO.

☑ **Sí, quiero recibir información detallada del Curso de** _____
y como regalo recibiré un lápiz portaminas de diseño.

Nombre y apellidos _____

Domicilio _____ *Nº* ____ *Piso* ____ *Puerta* ____ *C.P.* _____

Población _____ *Provincia* _____

Teléfono _____ *F. nacimiento* _____ *Profesión* _____

Rellena en mayúsculas esta solicitud y envíala rápidamente. No necesita ni sobre ni sello.

Los datos que nos facilites se grabarán en nuestros ficheros. Si no deseas recibir ofertas de otras empresas a través de CEAC o deseas rectificar o cancelar tus datos, te rogamos nos lo comuniques. Autorizado por el Ministerio de Educación y Ciencia nº 8039185 (B.O.E. 3-6-83)

1K805

Computer Gaming World

Lista de ganadores de concursos

LOS GANADORES DE LOS 15 JUEGOS Y CAMISETAS DE COMMANDOS DEL CONCURSO PUBLICADO EN EL Nº 32 DE CGW SON:

LUIG LEA OLDAN ..... LA CORUÑA
OLIVER DEL RIO RODRIGUEZ ..... VALLADOLID
JOSE Mª MALAGA ALPAÑEZ ..... REUS (TARRAGONA)
JOSE CASTILLA GOMEZ ..... MADRID
ULPIANO ORDOÑEZ FERREIRO ..... GIJON (ASTURIAS)
GINES DIAZ CARMONA ..... ELCHE (ALICANTE)
ABDON MUÑOZ BERMUDEZ ..... MOSTOLES (MADRID)
GONZALO SENA DE LA PAZ ..... MADRID
JONATAN RIVERA GOMEZ ..... BARCELONA
MANUEL FERREIRO ARIAS ..... DONOSTI (GUIPUZCOA)
JOSEBA ALFARO AJURIA ..... ALBACETE
DANIEL CARAMES PALLAS ..... LA CORUÑA
EDUARDO SAN MARTIN MOROTE ..... FUENGIROLA (MALAGA)
ALEJANDRO CABELLO DOMINGO ..... SEVILLA
JERONIMO BAROISA GALIANA ..... ALICANTE

LOS GANADORES DE LOS 5 JUEGOS "LA PASION TURCA" DEL SORTEO PUBLICADO EN EL Nº 33 DE CGW SON:

ALBERTO TOMAS RODRIGUEZ ..... MIERES (ASTURIAS)
HAMZA BERMEJO MENDOZA ..... GRANADA
CARMELO JORGE RAMON ..... MADRID
DIEGO CUERDO SABANDO ..... BILBAO (VIZCAYA)
JULIAN MORAL ZAFRA ..... GRANADA

RESPUESTA COMERCIAL
F.D. Autorización n.º 101
(B.O.C. 9-11-59)

NO NECESITA SELLO

A FRANQUEAR EN DESTINO

CEAC

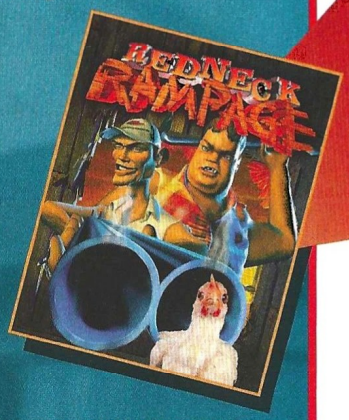
Apartado F.D. Nº 42
08080 - BARCELONA

Computer Gaming World

Vota para elegir los mejores juegos de cada mes

Nuestro TOP 50 necesita tu opinión. Queremos que nos hagas saber qué juegos de actualidad te gustan más, y por esta importante información que nos vas a proporcionar, entrarás en el sorteo de

5 JUEGOS "REDNECK RAMPAGE"



Rellena el cupón adjunto con tus datos y ordenando los juegos de mayor a menor importancia, de forma que el número 1 sea tu preferido. Si, por ejemplo, sólo crees que hay 20 juegos dignos de mención, rellena los 20 primeros lugares. Cuando hayas terminado, corta esta página (o haz una fotocopia) y envíanosla por correo dentro de un sobre, indicando en el mismo la referencia "VOTO TOP 50" a la siguiente dirección:

Computer Gaming World - Redacción:
C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid

Por favor, no envíes más de un voto por mes y número, ya que los datos quedarán registrados en nuestro ordenador y sólo una de tus votaciones será válida.

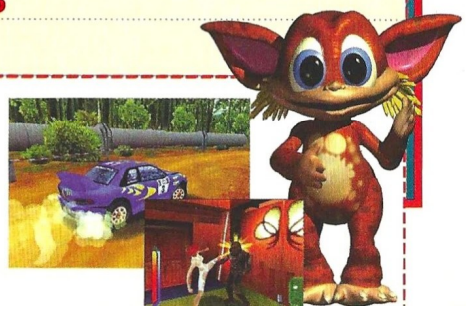
Computer Gaming World

Mi TOP 50...

1	17	34
2	18	35
3	19	36
4	20	37
5	21	38
6	22	39
7	23	40
8	24	41
9	25	42
10	26	43
11	27	44
12	28	45
13	29	46
14	30	47
15	31	48
16	32	49
	33	50

Enviar a: **Computer Gaming World, Redacción. C/ Miguel Yuste ,26 28037 Madrid**

Nombre
Apellidos Edad
Dirección
Localidad C.P.
Provincia Teléfono ( )



CD's

CD 1 — El juego

Fatal Jack 2: Down to Hell

Este mes Computer Gaming World te regala el segundo y último episodio de una alucinante aventura cuyo protagonista se ve envuelto en una oscura trama que le llevará a tratar con el mismísimo Diablo. Su pacto incluirá una peligrosa misión que le obligará a recorrer los lugares más siniestros del planeta.

REQUISITOS MÍNIMOS: 486/66 MHz, 16 MB de RAM, SVGA, CD-ROM 4x, Sound Blaster o 100% Compatibles, Windows 95, Video for Windows, DirectX, ratón

WINDOWS 95: Abre el CD-ROM y ejecuta el programa INSTALAR.EXE. Sigue las instrucciones de pantalla. Si no tienes instalado DirectX, dentro de la carpeta SC_CGW/DIRECTX5/DIRECTX encontrarás el archivo DXSETUP para instalarlo. Se creará un grupo de programas en el menú de Inicio para acceder al juego. Debes tener la paleta de colores en Color de Alta Densidad (16 bit). No te dejará instalar el juego si no es así. Para cambiar la paleta, pulsa Inicio/Configuración/Panel de Control y abre el icono Pantalla. Pulsa la pestaña Configuración y selecciona la paleta de 16 bit y una resolución de 800x600.

CONTROLES: Utiliza el ratón para moverte e interaccionar con el entorno. El inventario lo activarás moviendo el cursor hacia la parte inferior izquierda de la pantalla, y el menú en la parte inferior derecha.

PISTAS: NO proporcionamos pistas por teléfono. La solución completa está incluida dentro de los Top Secret Interactivos de este mes.

SERVICIO TÉCNICO:

Fatal Jack es un juego de WINDOWS 95 y no de MS-DOS.

Si tienes algún problema técnico con el juego, comprueba que tu ordenador cumple los requisitos del sistema. Antes de llamarnos asegúrate de haber seguido antes los siguientes pasos:

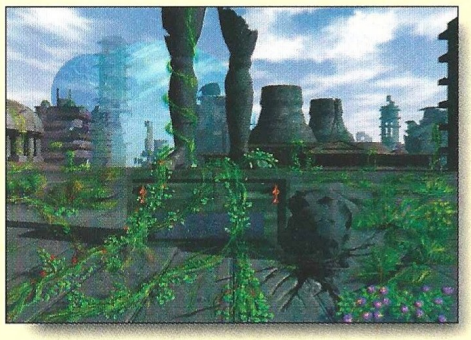
1.- Haber instalado DirectX, Video for Windows y tener el CD dentro de la unidad para jugar.
2.- Haber cambiado la paleta de colores a Color de Alta Densidad (16 bit) y la resolución a 800x600.
3.- Si el CD está sucio, límpialo con un paño seco y suave desde el centro a los bordes.

Si piensas que el CD puede estar defectuoso, llámanos antes de enviarlo por si se te hubiese escapado algo.

Si el problema persiste, antes de llamarnos ten a mano lo siguiente, y si es posible es mejor que estés sentado delante del ordenador para que podamos ayudarte mejor y más rápidamente:

- Configuración de tu ordenador: tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, microprocesador, memoria RAM instalada y sistema operativo.

Nuestro teléfono es el 91 304 5542, y el horario de atención de llamadas es de 16:00 a 18:00 horas de lunes a jueves y de 13:00 a 15:00 los viernes. Esta línea es únicamente para problemas técnicos, y no para dar pistas de juegos.



CD 1 — DEMOS JUGABLES

GRIM FANDANGO

- Pentium 133 MHz, 16 MB de RAM, SVGA

CARPETA: GRIM

INSTALACIÓN: SETUP.EXE

Esta demo está en el CD de Fatal Jack 2: Down to Hell. Una vez instalado el juego y comenzada la partida, pulsa F1 para obtener ayuda acerca de los controles para poder jugar con la demo.

DEMOS JUGABLES

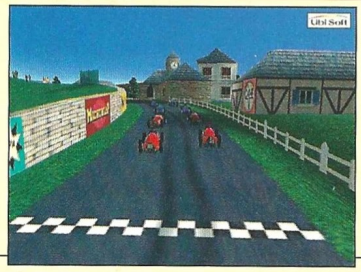
Algunas de ellas necesitan la versión 6.0 de DirectX, incluida en este CD, así que tendrás que instalarlo de nuevo.

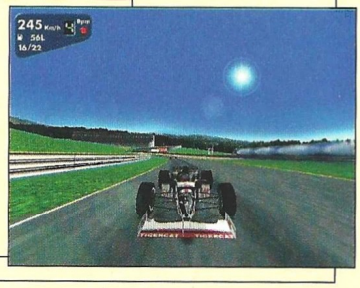
En la ficha de cada demo encontrarás en el apartado CARPETA el nombre de la carpeta que tienes que abrir para instalar la demo, y en INSTALACIÓN el nombre del archivo que tienes que ejecutar para instalarla. En todos los casos sigue las instrucciones de pantalla.

NOTA: todas las demos exigen DirectX, Windows 95, tarjeta de sonido, ratón y CD-ROM 4x. Algunas de ellas se instalarán en el disco duro, y otras funcionarán directamente desde el CD-ROM.

MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION

Pentium 133 MHz, 24 MB de RAM, Tarjeta 3Dfx con 4 MB de RAM
CARPETA: MONACO
INSTALACIÓN: MGPRS_DS6.EXE o MGPRS_V.EXE
No es necesario instalar esta demo, pero si quieres ganar velocidad copia la carpeta Monaco al disco duro. Puedes cambiar los controles pulsando Configurar en el menú principal del juego, y después la pestaña Controles.





UTILIDADES para uso de los CDs

Todas las utilidades se encuentran dentro de la carpeta UTIL del CD-ROM. En la ficha de cada una encontrarás el nombre de la subcarpeta donde se encuentran y el nombre del archivo que debes ejecutar para instalarlas. Algunas exigirán que reinicies el ordenador.

DIRECTX 6.0

CARPETA: DIRECTX
INSTALACIÓN: DXSETUP.EXE
Este mes incluimos la nueva versión de DirectX. Instálala antes de intentar ejecutar cualquiera de las demos de los CD's. Algunas te pedirán versiones anteriores: no las instales, todo funciona bien con esta nueva versión.

NETSCAPE

CARPETA: NETSCAPE
INSTALACIÓN: CB16E403.EXE (versiones anteriores a Windows 95) o CB32E403.EXE (Windows 95)

EXPLORER

CARPETA: EXPLORER
INSTALACIÓN: MINNT30F.EXE (versiones anteriores a Windows 95) o IE4SETUP.EXE (Windows 95)

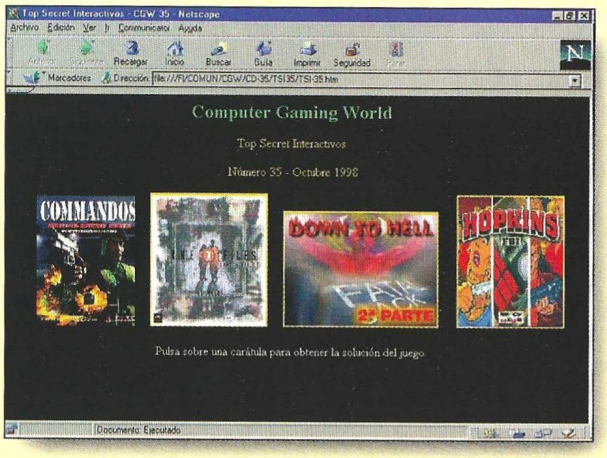
TOP SECRETS Interactivos

INSTRUCCIONES DE INSTALACIÓN Y USO DE LOS TOP SECRET INTERACTIVOS

Para poder acceder a las soluciones, es necesario que tengas instalado un navegador de Internet en tu ordenador, ya sea en Windows 3.1, Windows 3.11 o Windows 95. Los más comunes son Internet Explorer de Microsoft y Netscape. Si no tienes ninguno instalado en tu ordenador, están ambos incluidos en el CD-ROM, así que puedes instalar el que quieras (pero sólo uno de ellos para no crear conflictos en tu sistema). Consulta las instrucciones pertinentes para instalarlo.

Una vez que tengas Netscape o Internet Explorer intalado en tu sistema, abre la carpeta TSI35 del CD-ROM y haz una doble pulsación sobre el icono TSI-35. Pulsa sobre una carátula para acceder a la solución que quieras. De forma alternativa, puedes emplear la opción Abrir del menú Archivo en cualquiera de los dos navegadores para abrir el citado archivo, tal y como harías en otro programa de Windows.

NOTA: No es necesario tener conexión a Internet para poder ver los Top Secret Interactivos, ya que los archivos necesarios se encuentran en el CD-ROM.



CD's

CD 2

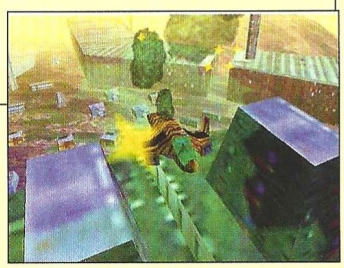
DEMOS JUGABLES

GET MEDIEVAL

Pentium-90, 16 MB RAM, SVGA
CARPETA: GMDEMO
INSTALACIÓN: GMDEMINS.EXE
Se creará un grupo de programas en el menú de Inicio llamado Programa, y dentro de él habrá una carpeta denominada Monolith Games. Desde ella podrás ejecutar la demo. Una vez comenzada la partida, pulsa F1 para obtener ayuda acerca de los controles, que puedes personalizar desde el menú principal seleccionando Options / Controlers.

HARDWAR

Pentium 133 MHz, 32 MB de RAM, SVGA
CARPETA: HARDWAR
INSTALACIÓN: SETUP.EXE
Al final de la instalación tendrás que reiniciar el ordenador. Dentro del grupo Programas habrá un acceso directo a Hardwar. Al ejecutarlo te aparecerá un menú con varias pestañas. En la que aparece etiquetada como Controls puedes seleccionar los sistemas de control. Pulsa Launch para jugar.



ESCAPE O.D.T.

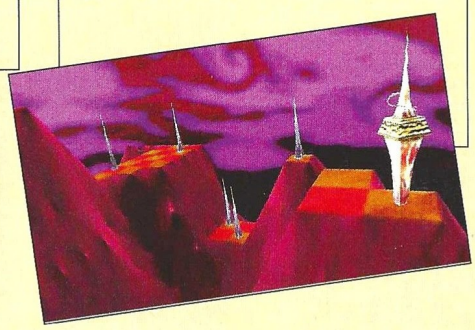
Pentium 166 MHz, 16 Mb de RAM, SVGA, Tarjeta 3Dfx
CARPETA: ODT
INSTALACIÓN: ODT.EXE
Puedes ejecutar esta demo desde el CD, aunque irá mejor si la copias al disco duro. Al empezar la partida, pulsa F1 para obtener ayuda acerca de los controles.

RAGE OF MAGES

Pentium-133, 16 MB RAM, SVGA
CARPETA: RAGE
INSTALACIÓN: ROMDEMO.EXE
Antes de ejecutar el archivo ROMDEMO.EXE debes crear una carpeta en el disco duro para instalar la demo, ya que se te pedirá una carpeta de instalación (puedes hacerlo abriendo Mi PC, después el disco duro y usando el menú Archivo/Nuevo/Carpeta). Escribe C:\ROM\ (por ejemplo). Con el ratón puedes controlar a tus personajes.

SENTINEL

Pentium 100, 16 MB de RAM, SVGA
CARPETA: SENT
INSTALACIÓN: SETUP.EXE
Se creará un grupo de programas llamado Psygnosis/Sentinel Returns Demo desde el que podrás arrancar la demo. Dentro de él hay un README con los controles, y puedes cambiarlos desde el menú principal con las opciones SETUP/CONTROLS.



LEISURE SUIT LARRY'S CASINO

Pentium 100, 16 MB de RAM, SVGA
CARPETA: LSL
INSTALACIÓN: LSLDEMO2.EXE
La instalación creará el grupo de programas Sierra, desde el que podrás acceder a la demo. Usa el ratón para seleccionar las opciones que quieras.

Computer Gaming World

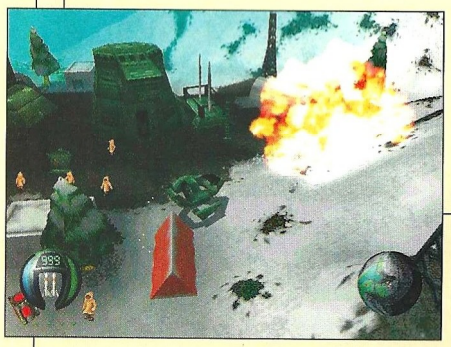
35

CD 2

DEMOS JUGABLES

VIRUS 2000

Pentium 120 MHz, 16 MB de RAM, SVGA 2 MB
CARPETA: V2000
INSTALACIÓN: SETUP.EXE
Ejecuta esta demo desde el grupo de programas V2000. En el menú principal tienes una opción para cambiar los controles.

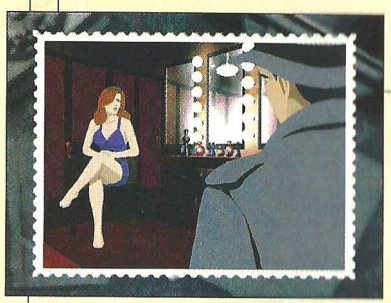


SPELLCROSS

Pentium 133 MHz, 32 MB de RAM, SVGA
CARPETA: SPELL
INSTALACIÓN: INSTALL.EXE
Para arrancar esta demo tendrás que abrir Mi PC, la carpeta donde la hayas instalado y ejecutar el archivo SPELCROS.EXE. Usa el ratón como control.

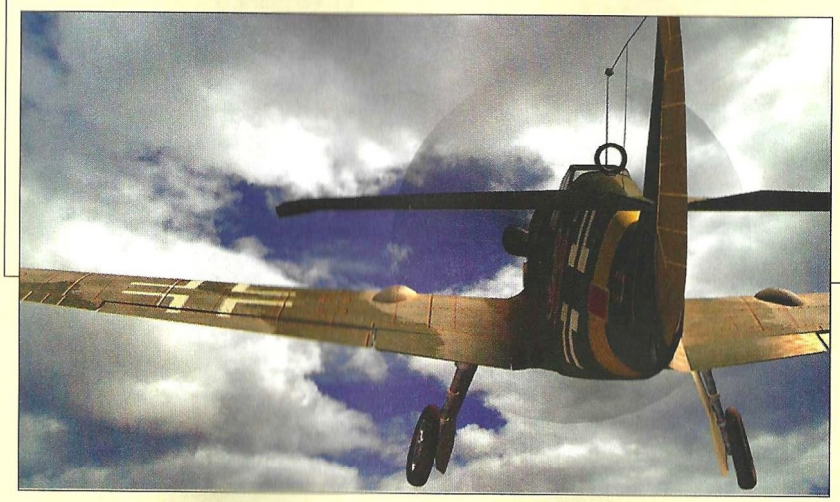
PHILLIP MARLOWE, DETECTIVE PRIVADO

486 DX2/66 MHz, 8 Mb de RAM, SVGA
CARPETA: MARLOWE
INSTALACIÓN: INSTALAR.EXE
Para que la demo de Philip Marlowe funcione, debes cambiar la paleta de colores a 256 colores. Hazlo pulsando Inicio/Configuración/Panel de Control. Abre el icono Pantalla y pulsa la pestaña configuración. Desde aquí puedes cambiar la paleta de colores.



EUROPEAN AIR WAR

Pentium 133 MHz, 32 MB de RAM, SVGA
CARPETA: EUROPEAN
INSTALACIÓN: SETUP.EXE
Una vez terminada la instalación, podrás ejecutar la demo desde el grupo de programas European Air War. En el menú principal, accede a Configure Game y Control para adaptar el sistema de control según te convenga.



Computer Gaming World

Top CGW

TOP 5 AVENTURA / ROL

1	The Curse of Monkey Island	Erbe
2	Diablo	Ubi Soft
3	Broken Sword 2	Virgin
4	Blade Runner	Virgin
5	Riven	Electronic Arts

TOP 5 ESTRATEGIA

1	Commandos	Proein
2	Age of Empires	Microsoft
3	Warcraft II	Ubi Soft
4	Starcraft	Cendant
5	Theme Hospital	Electronic Arts

TOP 5 ACCION

1	Tomb Raider 2	Proein
2	Quake II	Proein
3	Jedi Knight	Erbe
4	Duke Nukem 3D	Proein
5	Doom II	Erbe

TOP 5 DEPORTES

1	FIFA 98	Electronic Arts
2	PC Fútbol 6.0	Dinamic
3	FIFA 97	Electronic Arts
4	PC Fútbol 5.0	Dinamic
5	PC Basket 6.0	Dinamic

TOP 5 SIMULADORES

1	Comanche 3	Electronic Arts
2	Red Baron 2	Cendant
3	iF-22	Friendware
4	F-15	Electronic Arts
5	EF-2000	Infogrames

TOP 50

	Juego	Distribuidor	Tipo
1	Commandos	Proein	EST.
2	Tomb Raider 2	Proein	ACC.
3	Fifa 98	Electronic Arts	DEP.
4	Quake II	Proein	ACC.
5	Age of Empires	Microsoft	EST.
6	Curse of Monkey Island	Erbe	AV/R.
7	Warcraft II	Ubi Soft	EST.
8	Diablo	Ubi Soft	AV/R.
9	Broken Sword 2	Virgin	AV/R.
10	Blade Runner	Virgin	AV/R.
11	Starcraft	Cendant	EST.
12	Jedi Knight	Erbe	ACC.
13	Theme Hospital	Electronic Arts	EST.
14	Duke Nukem 3D	Proein	ACC.
15	Civilization II	Proein	EST.
16	Doom II	Erbe	ACC.
17	MDK	Virgin	ACC.
18	Oddworld: Abe´s Odysee	New Soft. Center	ACC.
19	Tomb Raider	Proein	ACC.
20	Moto Racer	Electronic Arts	ACC.
21	Turok	New Soft. Center	ACC.
22	Riven	Electronic Arts	AV/R.
23	Heart of Darkness	Infogrames	ACC.
24	C&C:Red Alert	Virgin	EST.
25	Atlantis	Friendware	AV/R.
26	Z	Virgin	EST.
27	Constructor	New Soft. Center	EST.
28	Carmageddon	Arcadia	ACC.
29	Quake	New Soft. Center	ACC.
30	Hexplore	Infogrames	AV/R.
31	Unreal	New Soft. Center	ACC.
32	Redline Racer	Ubi Soft	ACC.
33	Pandemonium 2	Ubi Soft	ACC.
34	Comanche 3	Electronic Arts	SIM.
35	Fórmula 1	Electronic Arts	ACC.
36	PC Fútbol 6.0	Dinamic	DEP.
37	Outlaws	Erbe	ACC.
38	Forsaken	New Soft. Center	ACC.
39	Worms 2	Proein	ACC.
40	Battlespire	Virgin	AV/R.
41	Fifa Soccer 97	Electronic Arts	DEP.
42	Broken Sword	Virgin	AV/R.
43	Final Fantasy VII	Proein	AV/R.
44	Caesar II	Cendant	EST.
45	Gex 3D	Ubi Soft	ACC.
46	Red Baron II	Cendant	SIM.
47	PC Fútbol 5.0	Dinamic	DEP.
48	Egipto	Friendware	AV/R.
49	Larry 7: Love For Sail	Coktel	AV/R.
50	Dark Earth	Proein	AV/R.

▪ AV/R= Aventura / Rol ▪ ACC= Acción ▪ DEP= Deportes
▪ SIM= Simuladores ▪ EST= Estrategia

PROXIMAMENTE * PC-CD-ROM WINDOWS95/98 * POR SÓLO 2.995 * 100% TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO

TRAS EL HOLOCAUSTO NUCLEAR, SÓLO
LOS MÁS FUERTES SOBREVIVEN...

TRIBAL RAGE

empire® INTERACTIVE

TALONSOFT

dinamic MULTIMEDIA

ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL DE LOS LÍDERES MUNDIALES EN WAR GAMES: TALONSOFT

www.dinamic.com
902 480 482

EN CASTELLANO

EMERGENCY

¡ARRIÉSGATE A SALVAR VIDAS!

¡TÚ ERES EL JEFE DE BOMBEROS!

DIRIGE BOMBEROS, POLICIAS, ENFERMEROS, MÉDICOS, AMBULANCIAS, HELICOPTEROS, AVIONES, LANCHAS MOTORAS... EN MÁS DE 30 MISIONES DURANTE TRES FASES DE JUEGO.

TAN AUTÉNTICO QUE LOS BOMBEROS LO UTILIZAN EN SU PROGRAMA DE FORMACIÓN.

P.V.P.
5.995
IVA INCLUIDO

- GRÁFICOS EN 3D CON VISTA ISOMÉTRICA.
- EFECTIVA PRESENTACIÓN DE CATÁSTROFES.
- LIBERTAD DE MOVIMIENTO EN EL INTERIOR DE LOS EDIFICIOS.
- PRESENTACIÓN CON UNA RESOLUCIÓN 800x600.
- PARA WINDOWS 95 Y 98.

Tel: 91 547 86 19 · Fax: 91 548 09 35
E-MAIL: info@topware.es
WEB: http://www.topware.es

TopWare INTERACTIVE

Consulta nuestra pagina Web para ampliar información.

Los productos Topware se pueden conseguir en grandes superficies y en las mejores tiendas de informática.